

GUÍAS COMPLETAS
Piratas del Caribe
En el Fin del Mundo
Sigue paso a paso las andanzas de Jack Sparrow en PS3 y PS2.
Aprende las mejores técnicas y estrategias de combate.
Descubre todos los secretos del juego.
40 PÁGINAS
PS3
PS2
PlayStation
Revista Oficial - España
Suplemento gratuito de PLAYSTATION REVISTA OFICIAL #79
+
Harry Potter
y la Orden del Fénix
Solución completa de la aventura para PS3 y PS2.

PlayStation®
Revista Oficial - España



PlayStation®
Revista Oficial - España

Director MARCOS GARCÍA | Director de Arte DIEGO ARESO | Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción ROBERTO SERRANO, ANA MÁRQUEZ (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ, PEDRO BERRUEZO
Maquetación JOSÉ LUIS LÓPEZ, FRANCISCO CABALLERO
Han colaborado MIGUEL ANGEL SÁNCHEZ, DAVID CASTAÑO

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. ps@grupozeta.es
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694, de 9 a14 H.

GRUPO ZETA



Conviértete en el auténtico "Lord Pirata" ayudando al Capitán Jack Sparrow y al resto de la tripulación de "La Perla Negra" a salir con vida de los constantes peligros que suponen la persistente flota británica con Lord Beckett al mando y la incensante persecución por parte de Davy Jones y su "Holandés Errante".

A lo largo de las siguientes páginas te contaremos cómo superar con éxito todos los niveles del juego, dónde encontrar todos los ítems secretos y cómo vencer los duelos contra los piratas más temibles.



POR **CRONO**

Piratas del Caribe: en el fin del mundo

guía

piratas del caribe: en el fin del mundo

PS3

LO BÁSICO

Conocer la pantalla de estado durante el juego, los ítems que podrás encontrar y cómo te ayudarán, o las pautas básicas para los duelos...

CAPITÁN JACK SPARROW

Capitán de "La Perla Negra" y uno de los lores Pirata. Será el protagonista con el que más te involucres durante la aventura.
Es el más equilibrado de los tres personajes principales y será el que más ataques especiales acumule hacia el final del juego.
Es el único que puede realizar "jackanismos".

ELIZABETH SWANN

Hija del gobernador de Port Royal, pasó de tener una vida llena de lujos al más puro estilo de vida pirata.
La señorita Swann cuenta con rápidos movimientos a costa de su baja resistencia y potencia.
Por otro lado, no desarrollará tantos ataques especiales como sus compañeros.

WILL TURNER

Aunque comienza esta aventura siendo un simple herrero, pronto se convierte en uno de los más astutos piratas.
Will tiende a golpear más fuerte pero a ser más torpe de movimientos.
Al igual que Jack, hacia el final del juego acumulará un buen número de ataques especiales.



El anillo indica la salud de tu personaje. Si se vacía, mueres.

Proyectiles del trabuco. Marca cuantas balas tienes en tu poder.



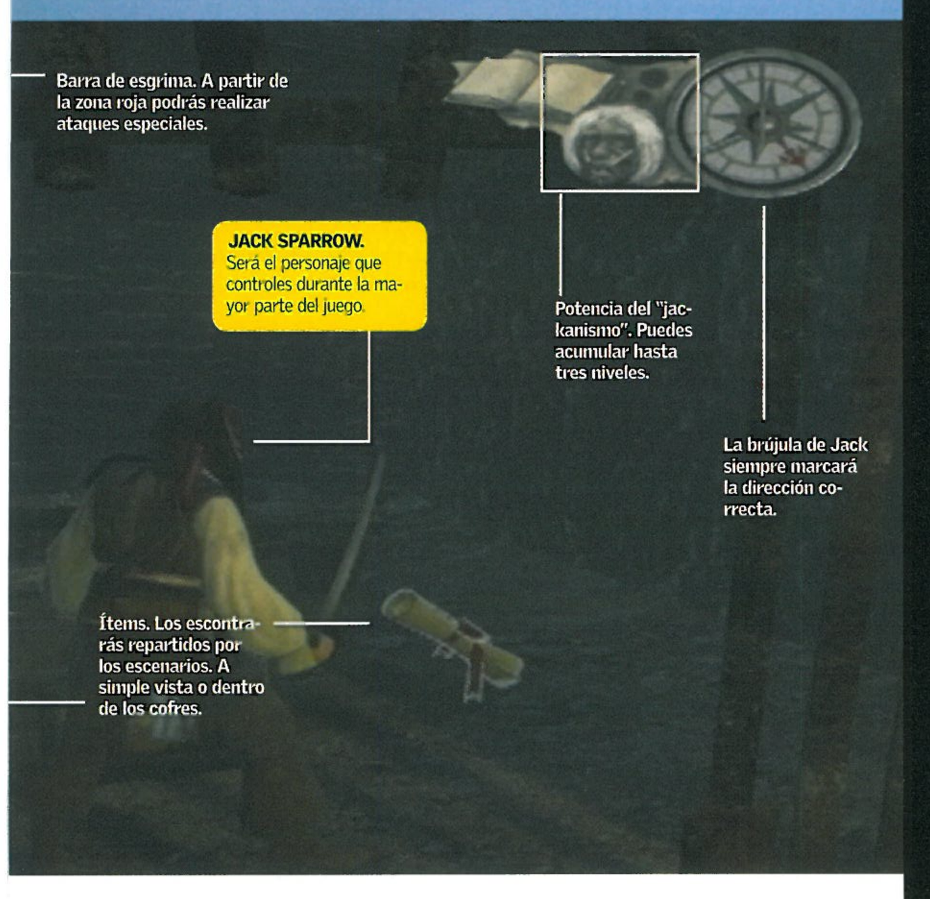


Davy Jones. Capitán de "El Holandés Errante", era un buen marinero que se encargaba de transportar las almas del mundo de los vivos al de los muertos.

Capitán Héctor Barbossa. Aunque le vimos morir en la primera parte de la película, es resucitado por Tía Dalma para ayudar en el rescate de Jack Sparrow.



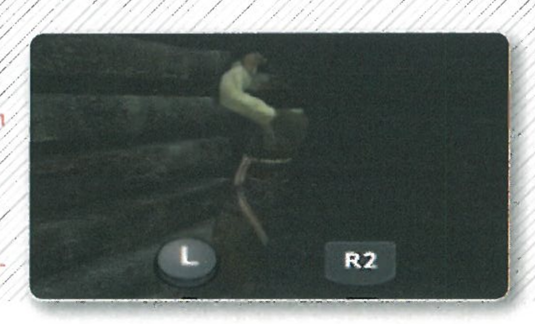
CONSEJO: Todos los niveles tienen un recorrido prefijado, pero a pesar de ello, tendrás siempre bastante libertad de movimiento, por lo que no dudes en recorrer todas las pantallas a fondo en busca de la más recóndita bolsa de dinero.



DUELOS. Al más puro estilo pirata, un duelo consiste en una pelea a espada de uno contra uno. Deberás prever los ataques de tu enemigo mirando los indicadores, y bloquearlos a tiempo para contraatacar.



"JACKANISMOS". Durante el desarrollo del juego encontrarás zonas en las que la acción se desarrollará de forma automática a partir de una pulsación de botones concreta. Tras superarla, desbloquearás contenido oculto.

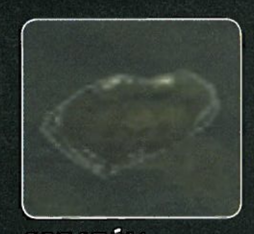


Ítems varios
y cómo pueden ayudarte

Desde recuperar salud hasta proyectiles que te permitirán eliminar a tus enemigos de un plumazo. Los hallarás a lo largo de los niveles, a simple vista o en el interior de cofres.



COFRES ESPECIALES
Cofres cerrados que no podrás abrir normalmente. Solo reacionarán al "jackanismo" de Jack.



CORAZÓN DE SALUD
Te permitirán recuperar una porción de tu maltrecha salud.

ÍTEMS ESPECIALES
En cada fase encontrarás siete ítems ocultos. No dejes de buscarlos para disfrutar de los extras.



BOLSA DE DINERO
Aunque no podrás comprar nada, aumentarás tu puntuación y tu notoriedad.

BARRILES DE PÓLVORA
Perfectos para hacer saltar por los aires muros endebles o grupos de enemigos.



MUNICIÓN DEL TRABUCO
Sólo podrás llevar tres disparos. Te permitirán acabar con tus enemigos de un tiro.



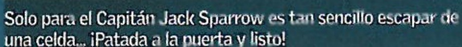
DAGAS
Arma blanca arrojadiza perfecta para tener a los enemigos a raya. Sólo puedes llevar una.



PIEZA DE CALIPSO
Encontrarás una en cada fase. Localízalas todas para desbloquear contenido oculto.

guía

piratas del caribe: en el fin del mundo



Solo para el Capitán Jack Sparrow es tan sencillo escapar de una celda... ¡Patada a la puerta y listo!


Los barriles de pólvora que encontrarás repartidos por la fortaleza te servirán para tirar muros y eliminar enemigos.

PS3

Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo se presenta como un juego de acción y aventura. Normalmente tu camino estará guiado en todo momento y sólo tendrás que preocuparte de acabar con tus enemigos y salir airoso de los duelos. Aún así, si quieres exprimir todo el jugo a este título, no dudes en seguir leyendo.

Prisión Fortaleza

Dificultad: Fácil

ÍTEM SECRETO » Carta

» Tras abrir delicadamente la puerta de la celda, ve a liberar a **Teague.** Acércate a su celda y coge la barra de hierro que hay junto a los barrotes usando el botón L1. Con la barra en tu poder, **sitúate frente a la puerta de la celda** y vuelve a pulsar L1 para forzarla y abrirla.

» Escaleras arriba hay otros dos prisioneros que esperan ser liberados. Al lado de cada una de sus celdas encontrarás la correspondiente barra de hierro. Una vez libres, los prisioneros bajarán hasta el primer piso. Síguelos.

» Cuando llegues al primer piso, los prisioneros derribarán la enorme puerta de hierro. Al otro lado te esperan un puñado de guardias. Acaba con ellos usando tu espada (botón X) y tus puños (botón Cuadrado).

» Presta mucha atención a los mensajes del tutorial. Te enseñarán valiosas estrategias para atacar, esquivar y defenderte.

» Eliminados los guardias, sigue a **Teague** a través de la puerta y escaleras arriba. Al otro lado de la siguiente puerta te esperan otro puñado de guardias. Estos serán un poco más duros que los anteriores, por lo que deberás manejar con soltura el comando para esquivar. Cuando los **pies del enemigo** estén rodeados por un círculo rojo, significa que éste va a atacar.

» En ese momento, empuja el stick analógico izquierdo en la dirección del enemigo y pulsa el botón X. **Esquivarás el ataque** y contraatacarás.

» Tras eliminarles, de nuevo, sigue a **Teague** (usa la brújula para no perderte).

¡ÍTEM! **De camino a la siguiente sala encontrarás el cofre con la primera Carta de este nivel. Abre el cofre situándote delante y pulsando L1.**

» Al final del tramo de las escaleras verás otro grupo de enemigos. Presta atención al tutorial para aprender a **agarrar y lanzar** a tus oponentes (pulsa Triángulo para agarrar y pulsa el stick analógico izquierdo en la dirección en la que quieras lanzar a tu enemigo).

» Sigue a **Teague** a través de la puerta.

¡ÍTEM! **Nada más cruzarla, gira a la izquierda para encontrar la segunda Carta.**

» Después, toma el camino que queda para llegar hasta el almacén de **pólvora**.

» Coge el barril de pólvora pulsando L1 y colócalo delante de la puerta cerrada. Golpea el barril con el botón X para encender la mecha y aléjate. **El barril explotará** derribando la pared. Elimina un puñado de guardias más y ve hacia el fondo de la sala.

¡ÍTEM! **Hacia la derecha, unas escaleras descendentes te llevarán hasta una cámara con algunas bolsas de dinero y un cofre con la tercera Carta.**

Hacia la izquierda, la puerta que te lleva junto a **Teague.** Sigue el rastro de las bolsas de dinero hasta una nueva sala. **Teague** te indicará que recojas la munición para el trabuco.

¡ÍTEM! **Antes, date una vuelta por la sala para hacerte con las bolsas de dinero y abrir el cofre con la cuarta Carta.**

» Saqueada la estancia, usa el trabuco (botón R1) para disparar a los escudos colgados de las columnas. El tercero por la izquierda **esconde una palanca**. Púlsala para abrir una reja y liberar un puñado de enemigos. Acaba con ellos y sigue a **Teague** al cruzar la verja recién abierta.

» Un nuevo rastro de monedas te llevará hasta un puente derrumbado. Para cruzar, coge carrerilla pulsando R2 y salta pulsando el botón Círculo cuando estés llegando al borde. **Jack** se ayudará de la espada para alcanzar el otro extremo.

¡ÍTEM! **Antes de continuar, pasa por el estrecho puente a tu derecha para encontrar un cofre con la quinta Carta.**

» Después, ve tras **Teague**.

» La siguiente bifurcación te llevará hasta un cofre con dinero tomándola hacia la izquierda, y hasta **Teague** tomando el camino hacia la derecha. En la siguiente sala aprenderás a usar las dagas. Cógelas usando L1 y dispáralas con el mismo botón. Si pulsas L2 fijarás el objetivo en un enemigo.

» Elimina a **tantos enemigos como puedas** con las dagas, ya que aumentarán tu experiencia. Cuando hayas despejado la zona, explórala en busca de bolsas de dinero. Cuando estés listo, ve al hueco del ascensor y corre hacia la pared usando R2 para trepar por ella y Círculo repetidas veces para alcanzar el piso superior.

¡ÍTEM! **Arriba, empuja la caja hacia el muro a su derecha para alcanzar un cofre con la sexta Carta.**

» Para empujar la caja, sitúate delante de ella y pulsa R2 en el acto. Con la espada clavada en la caja, mueve el stick para empujar o tirar de la caja. Usa Círculo para saltar sobre la caja y alcanzar el pequeño saliente. Cruza la

Consejo: Combina continuamente puñetazos y espadazos para ganar "barra de esgrima" rápidamente.


Cruza las pasarelas manteniendo el SIXAXIS tan horizontal como sea posible. Si caes, pulsa R2 para agarrarte rápidamente.


Nada más llegar a Port Royal, Will descubre que han puesto precio a su cabeza. Recuerda arrancar los carteles que veas.

puerta hacia el acantilado.

¡ÍTEM! Al otro lado, ve hacia la izquierda para localizar el cofre con la séptima y última Carta de este nivel.

» **Continúa** por el otro camino hasta que veas una viga sujeta por dos cuerdas.
» Usa tu espada para cortar las cuerdas y empuja la viga para que caiga.
» Cruza por encima de la viga caminando despacio. **Mantén el equilibrio** al inclinar el mando hacia la izquierda o hacia la derecha. Si te caes, pulsa R2 rápidamente para agarrarte y volver a subir a la viga.
» Avanza hasta el final del camino y busca una roca a la que subirte. Si te acercas a la pared, **Jack** se pegará a ésta y avanzará por el saliente. Si te caes, pulsa R2 para agarrarte y continuar avanzado en "modo colgado". **Pulsa R2 para subir y ponerte de pie** de nuevo. Si se acaba el saliente, pulsa Círculo para saltar al nivel superior, o Abajo + Círculo para dejarte caer al nivel inferior.
» Avanza hasta la siguiente porción de "tierra firme" y cruza el estrecho puente.

¡CALIPSO! Al otro lado, si saltas hacia la cueva en la roca, encontrarás el cofre que contiene la pieza de Calipso de este nivel.

» Sal de la cueva y usa la escalerilla de la pared contigua para alcanzar el nivel superior. Camina por el lateral del acantilado con cuidado de no caerte para alcanzar la abertura **entre la roca y el muro**.
» Al otro lado, despacha a un puñado de marineros de agua dulce y sigue a **Teague**. Llegarás a una enorme zona abierta donde deberás derrotar a un puñado de enemigos para poder usar los movimientos especiales contra el enemigo **"más duro"**. Si no dispones del ataque especial aún (lo sabrás porque el indicador de esgrima, en la parte superior izquierda de la pantalla, estará marcando un cuarto del total de la barra), no te molestes en atacar al enemigo más fuerte, ya que perderás con toda seguridad. **Derrota enemigos normales** continuamente hasta disponer de un cuarto de barra.
» Cuando tus ataques especiales estén disponibles, ataca al enemigo "más duro" y mantén pulsado el botón L2 cuando el juego te lo indique. Acto seguido, pulsa el botón que aparece en pantalla para derrotar al enemigo.
» Ve tras **Teague** cruzando la puerta. Al otro lado te esperan un par de duelos con los que completarás el nivel.
» **Atiende a las explicaciones** para resolver los duelos. Básicamente consisten en defenderte de los ataques empujando el stick analógico izquierdo en la dirección en que marcan los indicadores del enemigo. Cuando tu barra de esgrima esté a la mitad podrás realizar un contraataque. Para atacar, mueve el stick izquierdo hacia arriba, hacia abajo o hacia adelante. Si lo haces antes de que las espadas choquen, podrás enlazar los movimientos.
» **Busca puntos débiles** en tus enemigos para encajarles una estocada. Ten en cuenta la barra de esgrima mientras atacas. Si está a la mitad o completamente llena, en vez de pulsar una dirección en el stick, podrás pulsar el botón Cuadrado, Triángulo o Círculo para realizar un **ataque especial**. Por último, si te enzarzas con tu rival, pulsa los botones L1 y R1 alternativamente para vencerle (aparecerán los indicadores en pantalla).
» Vence los dos duelos .

Port Royal

Dificultad: Fácil

ÍTEM SECRETO › Peluca

» Recorre el muelle hasta la orilla mientras recoges las bolsas de dinero. Cuando el muelle gire hacia la izquierda, hazlo tú también. Ignora el edificio con las tres puertas y continúa hasta que veas un cofre con una barra en su interior. **Coge la barra** y vuelve al edificio de las tres puertas.

¡ÍTEM! Usa la barra con la puerta del medio para encontrar la primera Peluca.

» Sal del edificio y rodéalo para encontrar unas escaleras que te llevarán junto a **Tía Dalma**.

¡ÍTEM! Tras la conversación, trepa por la cuerda que tienes a tu lado para llegar a un tejado con un cofre. El cofre contiene la segunda Peluca.

» Vuelve hasta la zona de los muelles y ve al fondo de la calle. Justo enfrente del puente que lleva a la **Calle Mayor,** encontrarás una escalera que te elevará hasta un cofre.

¡ÍTEM! Junto al cofre, un saliente te permitirá agarrarte y rodear la torre. Llegarás hasta otro balcón donde encontrarás la tercera Peluca.

» Baja del balcón y busca los tres carteles de "Se busca" con la cara de **Will** que hay pegados en el edificio de la zona. Al final de los muelles encontrarás otros dos carteles más.
» Vuelve a la ciudad y cruza el puente hacia la **Calle Mayor**. Deshazte de los guardias en un combate sin armas y cruza la verja.

¡ÍTEM! Tras la secuencia, camina de frente hasta una cuerda que te permitirá alcanzar la cuarta Peluca.

» De nuevo en el suelo, avanza calle abajo hasta localizar a **Vázquez.** Está apoyado en una esquina. Habla con él.
» Justo a su espalda está la entrada a la taberna. Entra y acaba con los hombres de **Vázquez** y luego con la guardia británica. Reserva tu ataque especial para el líder.
» Habla con el tabernero y sube por las escaleras de madera. Acércate a la pared del fondo para cruzar por la fina viga hasta el otro lado. **Ten cuidado para no caerte** (permanece atento al botón R2).
» Al otro lado, sabotea la soga del verdugo (sitúate delante de la soga y pulsa X) y ve


Utiliza los "jackanismos" para abrir los cofres especiales.


Algunos salientes no son seguros. Si te caes, pulsa R2 para recuperarte.


Al final del nivel de la fortaleza deberás completar dos duelos seguidos.


Tía Dalma estará esperando a Jack en Port Royal. Presta mucha atención a sus consejos.



Durante la primera parte de la fase en Port Royal no encontrarás enemigos, por lo que podrás avanzar tranquilo.

PS3

hacia la herrería, en la **Calle Mayor**.

» En la herrería te espera un duelo contra **Vázquez**. Recuerda pelear siempre a la defensiva, aprovechando las oportunidades claras de contraataque. Tu barra de esgrima aumentará más rápidamente y recibirás menos daño.

» Baja la calle y explora esta nueva zona.

¡ITEM! Encontrarás unos cuantos cofres, aunque el que más te interesa es el que se oculta detrás del edificio que tiene el molino de agua. Lo encontrarás al fondo del todo, custodiando la quinta Peluca en su interior.

» Habla con los dos contrabandistas que están junto a la bajada desde la herrería. Tras la conversación, avanza calle abajo y derrota a los hombres de **Floyd**.

» Cuando acabes con la guardia británica, busca a **Floyd**. Deberás ir a los muelles para recoger una barra metálica que encontrarás dentro de un cofre. Con esa barra podrás forzar la cerradura de la verja junto al soldado que disparaba con su rifle.

» Al otro lado, vence a otro **puñado de guardias de la corona**.

¡ITEM! No olvides recoger la sexta Peluca en lo alto de las escaleras.

Vuelve a la zona anterior y habla con el tipo que está tirado junto a **Will**.

¡ITEM! No olvides mirar debajo de las escaleras que llevan a la caseta olvidada. Deberás encontrar la última Peluca.

» Tras una breve escena te verás envuelto en un combate en el que deberás controlar a **Will** y a **Jack**, y por supuesto, mantenerlos con vida. Cambia de personaje presionando izquierda o derecha en el pad digital.

» **Sube a la parte superior del fuerte** y activa la palanca que encontrarás en uno de los extremos. Se abrirán las verjas de la zona inferior, donde deberás tirar de otras dos palancas más. Con esto abrirás las verjas hacia tu libertad.

» **Solo un paso más**. Vuelve a subir al fuerte y busca el barril de engrudo. Hunde tu espada para incendiarla y disparar uno de los cañones. Ahora vuelve al nivel inferior y haz que tus dos personajes vayan hacia la zona donde acabas de levantar las verjas. Acércate a la campana para completar el nivel.

¡CALIPSO! Si quieres conseguir la pieza de Calipso de este nivel, deberás buscar en una de las esquinas del nivel inferior, una escalera formada por tablones un tanto descabalados. Podrás encaramarte hasta un saliente con tu espada. Avanza por el saliente hasta la derecha. Sube a la plataforma y pasa hasta la siguiente por encima de la estrecha viga. Vuelve a trepar por la pared para escalar dos niveles. Desde ahí podrás llegar hasta una palanca que te abrirá el acceso a la habitación donde se haya el cofre con la pieza de Calipso.

» Puedes completar este paso en cualquier momento de la batalla. Solo asegúrate de que el personaje que se queda por su cuenta tenga suficiente salud para desenvolverse por sí solo mientras completas esta tarea.

Encuentro en "El Holandés"

Dificultad: Normal

ÍTEM SECRETO › Concha del Nautilus

» Empiezas en medio de una batalla campal contra **"El Holandés Errante"**. Empieza por derrotar a **Maccus**. Para hacerlo, deberás usar un ataque especial o un "Jackanismo" (pulsa L2 y R2, y sin soltarlos presiona X).

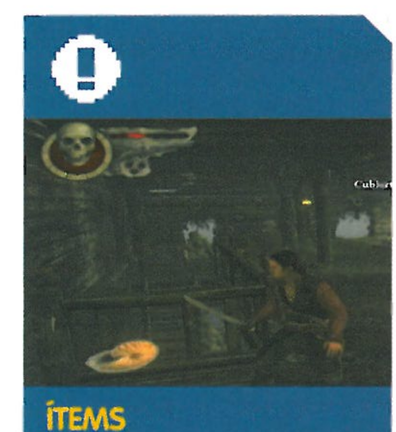
» Se te indicará cuándo trepar por los aparejos para subirte al mástil. Desde un extremo podrás llegar hasta una cuerda que te llevará hasta el mástil de **"El Holandés"**.

» Baja a cubierta y acaba con la resistencia. Busca el barril de brea, hunde tu espada para incendiarla y quema las algas que bloquean la puerta cercana.

¡ITEM! Cruza al otro lado y, antes de bajar las escaleras, coge la primera Concha del Nautilus que hay en la zona. Baja las escaleras y acaba con los enemigos. La segunda Concha estará a la vista. Cruza a la siguiente bodega por la única puerta de la zona y vuelve a despachar a la tripulación. La tercera Concha estará ahí. Pasa a la siguiente habitación, coge la cuarta Concha y acaba con el último grupo de piratas.

» Con éste, todos los cañones deberían haber quedado inutilizados.

Consejo: En Port Royal, recuerda arrancar todos los carteles con la cara de Will y Jack.



ÍTEMS SECRETOS

» No siempre estarán escondidos en cofres, ni tan a la vista, por lo que algunas veces resulta muy difícil localizarlos.



Todos los barcos que corren la mala suerte de cruzarse con el "Holandés Errante", sufren el mismo destino...



El Capitán Davy Jones y su segundo de abordo, Maccus, deseosos de ponerle las manos encima a Jack.



Durante las peleas masivas, recuerda vigilar a cada uno de tus personajes.

No es fácil caminar por los mástiles. Recuerda pulsar R2 si te caes.

¡CALIPSO! Asegúrate de bajar al piso inferior para recoger la pieza del rompecabezas de Calipso que guarda este nivel.

» En la siguiente habitación no encontrarás **más resistencia** que algún pirata oculto en la pared.

¡CALIPSO! Si bajas por las enormes escaleras encontrarás la quinta Concha necesaria, que está escondida detrás de un puñado de cajas y barriles.

» Sube de nuevo las escaleras y trepa por las escalerilla de pared **hasta la sala donde está el órgano**.

¡ÍTEM! Muy cerca de la escalera verás la sexta Concha.

» Avanza un poco más para hacer salir a la tripulación de "**El Holandés**". Acaba con todos ellos y acércate al órgano para lanzar una escena. Acto seguido, **vuelve a bajar la escalerilla**.

» Habrán aparecido dos nuevos grupos de enemigos, con un líder en cada grupo que deberás derrotar firmemente con un ataque especial para recuperar los dos fragmentos de la partitura.

» **Una vez los hayas recogido**, vuelve al órgano y presiona L1 para tocarlo. Tendrás tres filas, con cuatro teclas por filas.

» Toca las notas 5, 11, 4 y 9 para liberar la llave de **Davy Jones**.

¡ÍTEM! Vuelve a bajar por la escalerilla, y en el nivel inferior, baja por la escalera grande. Un último grupo de enemigos con su líder hará aparición. Derrota al líder para conseguir la partitura secreta. Vuelve al órgano y toca las notas 3, 12, 6 y 1 para liberar la última Concha.

» A continuación, utiliza la puerta que está detrás del hueco de la escalerilla para salir a cubierta y completar el nivel.

Tortuga

Dificultad: Normal

ÍTEM SECRETO › Bandera pirata

» Nada más comenzar el nivel, los hombres de **Villanueva** te estarán esperando. Acaba con ellos y sigue a **Will** calle arriba. Antes deberías explorar la zona en busca de algunas bolsas de dinero.

» Siguiendo a **Will** encontrarás una escalerilla que sube a una especie de andamio de madera.

» Trepa la escalera y salta del andamio a la plataforma cercana. Tendrás que apurar mucho el salto para llegar.

¡ÍTEM! Desde esa plataforma podrás saltar al balcón de la casa de enfrente para localizar la primera Bandera Pirata.

» Baja del balcón y continúa por la calle por la que ibas. Encontrarás algo más de resistencia y un barril de pólvora. **Enfrente del barril** hay un muro al que podrás encaramarte para pasar al otro lado.

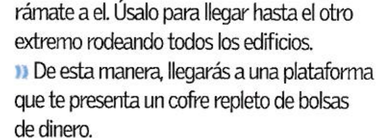
» Explora la zona y acaba con los dos o tres enemigos que encontrarás.

¡ÍTEM! Utiliza un barril de pólvora para volar por los aires la puerta de la caseta que hay junto al corral de los cerdos. Dentro de la caseta encontrarás la segunda Bandera.

» Coge la barra metálica que hay frente a la fuente. Con ella podrás forzar la puerta para llegar a la zona donde están atacando a **Will**. Ayúdale eliminando a todos los enemigos.

¡ÍTEM! En un callejón cercano encontrarás una enorme caja que podrás mover. Úsala para llegar hasta el balcón situado justo detrás. Arriba encontrarás la pieza del rompecabezas de Calipso de este nivel.

¡ÍTEM! Baja al suelo y busca la cuerda que te permitirá escalar hasta otro balcón. Allí encontrarás la tercera Bandera.



» **Busca el saliente sobre el balcón** y encarámate a el. Úsalo para llegar hasta el otro extremo rodeando todos los edificios.

» De esta manera, llegarás a una plataforma que te presenta un cofre repleto de bolsas de dinero.

¡ÍTEM! Sube al siguiente saliente y continúa hasta la siguiente plataforma. Un cofre situado sobre ella te entregará la cuarta Bandera.

» Baja al suelo y busca la calle que se abre paso **entre las casas**. Pronto verás a dos enemigos frente a una puerta de madera, y un barril de pólvora justo al lado.

¡ÍTEM! Acaba con los enemigos sin detonar el barril, pues deberás utilizarlo para volar la puerta y abrir el cofre con la quinta Bandera al otro lado.

» Continúa por la calle por la que venías hasta localizar a **Will**. Habla con él para entrar en las Doce Dagas. Dentro, una pelea campal tiene atrapada a **Elizabeth**.

» Ayúdala para eliminar a todos los enemigos. Recuerda siempre echar un vistazo a su barra de salud.

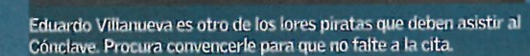
» Tras la pelea, será el turno de **Jack**.

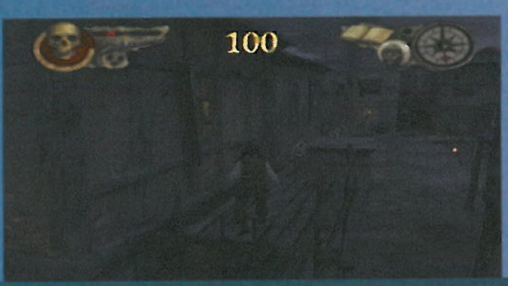
» Acaba con los enemigos que se te echan encima y sigue a **Villanueva** saltando por encima del muro que saltaste al principio del nivel. Encontrarás algo más de resistencia por el camino.

» Vuelve al punto inicial del nivel, verás una **enredadera** que trepa por la fachada de una casa. Úsala para encaramarte al saliente.

¡ÍTEM! Salta al nivel superior y recorre el saliente por encima del arco, rodeándolo para pasar al otro lado. Al caer al suelo, encontrarás un cofre muy cerca con la sexta Bandera.

» Recorre la calle en el único sentido posible. Pronto un **grupo** de enemigos comenzará a


Eduardo Villanueva es otro de los lores piratas que deben asistir al Cónclave. Procura convencerle para que no falte a la cita.



En Tortuga, casi todos los ítems están en lo alto de los balcones. Trepa todo lo que puedas y no dudes en saltar de uno a otro.

lanzarte barriles explosivos. Procura esquivarlos hasta la distancia **"cuerpo a cuerpo"** de tus enemigos. Acaba con ellos y busca una nueva enredadera que sube a un saliente.

¡ÍTEM! **Utiliza las finas vigas para cruzar al otro lado de una nueva puerta cerrada. Al caer, hazte con la séptima y última Bandera del nivel. Está dentro de un cofre, en un cuartucho a tu lado.**

» Continúa por la calle para eliminar a los enemigos que vayan saliendo a tu paso hasta la siguiente zona. Una vez despejada, busca la cuerda que te permitirá subir **hasta un tejado**. Desde ahí podrás saltar hasta el siguiente balcón y utilizar la cuerda para deslizarte hasta el interior del edificio.

» Deberás enfrentarte a **Villanueva** y después dos veces contra la **Señora Ching**.

Isla Cruces

Dificultad: Normal

ÍTEM SECRETO › Lata de conserva

» Comienza el nivel siguiendo a tus compañeros. Pronto verás que uno de ellos cae a causa de **un dardo disparado** por uno de esos esqueletos empalados. Avanza un poco más para deshacerte del primer nativo que estará esperándote al pasar delante de la primera trampa (las trampas se activarán al pasar delante de ellas. Si el esqueleto está de espaldas, no te disparará).

» Llegarás a una zona abierta con un buen número de estas trampas. El camino más seguro está **hacia la derecha**.

¡ÍTEM! **Síguelo y no olvides recoger de esta zona la primera de las siete Latas.**

Consejo: En Isla Cruces ten cuidado con los esqueletos que no estén de espaldas a tu personaje.

» Continúa esquivando trampas hasta que encuentres una enredadera que cubre la pared. **Escala por ella**, elimina al enemigo y tira de la palanca. Cambiará la disposición de algunos de los esqueletos, al despejar el camino hacia la siguiente zona.

» Vuelve al laberinto de trampas y ábrete paso hasta la entrada de la cueva. Crúzala.

» Al otro lado deberás saltar un foso para agarrarte al saliente del otro lado. **Trepa hasta tierra firme** y avanza para eliminar a un par de enemigos más.

» Encontrarás otro interruptor. Al pulsarlo, un grupo de piedras que bloquean un saliente se apartarán, pero no por mucho tiempo, por lo que tendrás que ser **rápido en la siguiente secuencia**.

» Busca la enredadera, escala hasta la parte más alta y salta hacia la plataforma opuesta. Recórrela y cruza por los finos tablones. **Salta el hueco** para encaramarte al saliente al otro lado y recórrelo. Si lo has hecho lo suficientemente rápido, habrás pasado antes de que las piedras vuelvan a su posición.

¡ÍTEM! **Al otro lado, un cofre esconde la segunda Lata.**

» Para desbloquear el camino, deberás resolver el puzzle. Verás que hay tres palancas juntas y una cuarta un poco más alejada. Sitúate frente **al grupo de tres palancas** y tira dos veces de la palanca izquierda. A continuación tira una vez de la palanca derecha y una vez más de la palanca del centro. Libera la bomba usando la palanca que está mas alejada.

» Usa la salida ahora desbloqueada para llegar a una zona repleta de cofres y de nativos. Deberás usar la brújula (esquina superior derecha de la pantalla) para localizar el cofre correcto. Tan pronto lo encuentres, el control pasará a **Elizabeth**.

¡ÍTEM! **En cuanto controles a Elizabeth, date la vuelta para encontrar un cofre con la tercera Lata.**

» A continuación ve tras **Pintel** y **Ragetti**. Estarán metidos en medio de una batalla contra un grupo de nativos. Tras liquidar unos cuantos, se unirán a la fiesta los hombres de **Davy Jones**, con líder incluido, por lo que deberás reservar un ataque especial para poder acabar con él.

» Continúa tras la pista de los dos piratas que se han llevado el cofre. **Salta al acantilado** y prepárate para dar dos buenos saltos. Desde la segunda plataforma, salta al saliente y recórrelo hasta el otro lado. Llegarás a una tercera plataforma donde verás una hiedra que te permitirá subir al **nivel superior**.

¡ÍTEM! **Ve hacia la izquierda para encontrar un cofre con la cuarta Lata. Entra en la cueva y déjate caer al interior para encontrar un nativo que deberás liquidar y la quinta Lata.**

¡CALIPSO! **Verás un interruptor. Al pulsarlo, una verja situada justo a la derecha del acantilado que verás tras salir de la roca, se abrirá permitiéndote entrar a por el cofre con la pieza de Calipso de este nivel. Deberás darte prisa, ya que la verja se cerrará pasado un tiempo y no podrás volver a subir para pulsar el interruptor.**

» Cuando hayas conseguido entrar en la pequeña cueva, busca la enredadera que te llevará hasta el cofre. Hazte con la pieza de **Calipso** y lánzate a la playa a defender el cofre de **Davy Jones** de sus propios hombres. Deberás liquidar dos oleadas de enemigos, la segunda de ellas con líder incluido, por lo tanto, recuerda reservar un ataque especial.

» Con el cofre a salvo, de momento, el control pasará a **Jack**. Deberás vencer a **Will** en duelo en dos ocasiones, y una tercera contra **Norrington**. Vencidos tus rivales, volverás a controlar a **Jack** libremente.

¡ÍTEM! **Avanza recorriendo la pared a tu derecha para encontrar la sexta Lata.**



Estos "esqueletos trampa" no dudarán en colocarte un dardo venenoso en el cogote si osas pasar por delante de ellos.



No te dejes amedrentar por el tamaño del Kraken. Ataca sin piedad a sus tentáculos para hacerle retroceder.



A simple vista no lo parece, pero este muro se puede escalar.



Ese gesto de pavor solo puede significar una cosa: el Kraken.

» Vuelve hasta el punto inicial de la zona y sigue el camino que baja. Utiliza las enredaderas para llegar hasta el nativo que **te tira cocos**. Desde ese punto, usa otra enredadera para alcanzar un saliente y llegar hasta la siguiente zona.

¡ÍTEM! Acaba con los hombres de Davy Jones y entra en la cueva de la izquierda para localizar la séptima lata dentro de un cofre.

» Vuelve al exterior y utiliza el **barril de pólvora** para abrirte paso.

» A partir de este punto no tienes pérdida. Avanza por el único camino posible hasta que veas un acceso cerrado. Para abrirlo, baja por **la derecha de la cueva cerrada**, corta la palmera con tu espada para crear un puente y cruza hasta el otro lado. Tira de la palanca para abrir la puerta y vuelve rápidamente antes de que ésta se cierre.

» Cruzando la cueva llegarás a una cuerda que podrás usar para llegar hasta la playa. Acaba con la dos oleadas de hombres de **Davy Jones** y con su líder para completar el nivel.

!

ESQUELETOS TRAICIONEROS

» Estos esqueletos te dispararán un dardo venenoso si pasas por delante de ellos. Rodéalos o hazlos girar para poder cruzar.

Kraken

Dificultad: Difícil

ÍTEM SECRETO › Botella de ron

» "**La Perla Negra** estará llena de enemigos.

¡ÍTEM! Acaba con todos ellos y busca las dos Botellas de Ron que hay en esta zona.

» Una está en proa y la otra en popa.

» A continuación deberás disparar los cañones. Busca el barril de brea y hunde tu espada. Con la espada en llamas, ve hacia los cañones que apuntan hacia "**El Holandés Errante**" y dispáralos (verás una indicación en pantalla). Después de cada disparo, una oleada de enemigos vendrá a por ti.

» Cuando hayas disparado todos los cañones, el **Kraken** se pasará a hacerte una visita.

» Abre el cofre que tienes a tu lado para encontrar un puñado de granadas. **Lánzalas** hacia el tentáculo que asoma por el lado derecho. Tras la explosión, el tentáculo se marchará. Cruza hasta el otro lado del barco y coloca el barril de pólvora sobre el montón que hay al lado.

» El control pasará a **Jack**. Deberás abrirte paso a través de un tentáculo que "palpa" el interior de la bodega en tu busca.

» Abre el cofre cercano para conseguir unas granadas. Lanza una de ellas hacia el fondo. Conseguirás que el tentáculo dé golpes en esa dirección y **te permitirá avanzar** hasta el siguiente cofre.

» Ábrelo y coge otra granada. Lánzala al punto donde empezaste el nivel. Así el tentáculo se centrará en él y **te dejará pasar**.

¡ÍTEM! No olvides coger la tercera Botella de Ron.

» Entra en las bodegas. Deberás deshacerte del primer tentáculo que aparecerá **usando una granada**. Cuando se quite, tendrás vía libre para usar el barril de brea con tu espada. Úsala para disparar el cañón cercano y abre el cofre que hay a su derecha.

» Vuelve al punto donde estaba el barril de brea para seguir avanzando. En la sala contigua te estarán esperando unos enemigos.

» Acaba con ellos y **deshazte del tentáculo** que aparecerá de la misma forma que con los anteriores.

¡ÍTEM! No olvides coger la cuarta Botella de Ron del cofre junto a las escaleras.

» Sube por las escaleras. Debes **esquivar** los tentáculos a la vez que cruzas por las vigas.

» Espera a que el primer tentáculo se aparte y cruza la primera viga. Cuando llegues hasta la viga más ancha, déjate caer para agarrarte con las manos y avanza hacia la izquierda mientras **permaneces colgado**.

» Cuando llegues a la siguiente viga, ponte de pie y cruza cuando el tercer tentáculo se haya **apartado**.

¡ÍTEM! Al final de la viga, a la derecha, encontrarás un cofre con la quinta Botella de Ron.

» Avanza hasta el siguiente roto en el suelo. Podrás saltar hacia el otro extremo y agarrarte del borde **pulsando R2**.

¡CALIPSO! Justo de frente deberías ver el cofre que contiene la pieza secreta de Calipso en este nivel. Salta y agárrate al borde para abrir el cofre. Cuando tengas la pieza, vuelve al punto desde el que habías saltado y continúa hacia las escaleras del fondo para subirlas.

¡ÍTEM! Empieza por subir las escaleras y abrir el cofre que contiene la sexta Botella de Ron.

» Vuelve al punto de partida y usa la brea para **incendiar la espada**.

» Sube de nuevo las escaleras y baja por el otro lado para encontrar un cañón que podrás disparar para apartar al **tentáculo**.

guía
piratas del caribe: en el fin del mundo



"El Holandés Errante" emerge con fuerza de las profundidades. Ahora solo tienes dos opciones: luchar o morir.



Capitán Héctor Barbossa, antiguo dueño de "La Perla Negra". Tía Dalma lo resucitará para poder llegar hasta Jack.

PS3

¡ÍTEM! **Cruza al otro lado del barco, aparta el barril de pólvora que bloquea el cofre y recupera la séptima Botella de Ron.**

» Coge el barril de pólvora y súbelo por las escaleras cercanas. Deja el barril cerca del tentáculo, aléjate un poco y dispara al barril para detonarlo y hacer retroceder al tentáculo. Rodea el fuego y baja por las otras escaleras. **Trepa por los aparejos** hasta lo alto del mástil. Deberás llegar hasta la cuerda que está en uno de los extremos y cogerla.

» Tras liberar a **Will**, es hora de escapar de "**La Perla Negra**". Vuelve al centro del mástil y usa la cuerda a modo de tirolina para llegar hasta la siguiente plataforma. Ve al extremo del que cuelga una vela negra y déjate caer por ella hasta el siguiente mástil. Desde aquí, deberás alcanzar **la siguiente cuerda**.

Singapur

Dificultad: Normal

ÍTEM SECRETO › Carta de Navegación

» Avanza por la calle y elimina a los enemigos que disparan desde lo alto de las pasarelas. Deberás eliminarlos a todos para que **Elizabeth** y **Barbossa** puedan avanzar.

¡ÍTEM! **Arriba podrás recoger de un cofre la primera Carta de Navegación del nivel.**

» Baja y continúa **eliminando arcabuceros**. Cuando llegues al final de la calle, un grupo de enemigos emboscará a tus compañeros. Ayúdalos a despejar la zona.

» Cuando te hayas librado de los enemigos, sube **por la escalerilla cercana** y desde la pasarela, salta hacia la plataforma que está al otro lado. Acaba con el enemigo y baja por la escalerilla al otro lado.

» Entrarás en lo que parece el patio de una casa. Busca otra escalerilla al otro lado que te llevará hasta un **jardín interior**. Baja al suelo y empuja la caja hasta colocarla justo debajo de la plataforma pegada a la pared.

¡ÍTEM! **Arriba encontrarás un cofre con la segunda Carta de Navegación y una tirolina para pasar al otro lado.**

» Pero antes de usarla, baja al suelo y corta las cañas de bambú que soportan el puente. Vuelve a la plataforma y **usa la tirolina**.

¡ÍTEM! **Déjate caer al jardín y acaba con todos tus enemigos, líder incluido para reclamar la tercera Carta de Navegacíon, oculta en un cofre de la zona.**

» Vuelve a la tirolina y lánzate hasta el balcón opuesto. **Salta el boquete** y continúa por la pasarela hasta la siguiente zona. Baja al suelo y comienza a explorar a la vez que te deshaces de los molestos enemigos.

» Cerca de donde bajas al suelo, hay una escalerilla que te lleva a un pequeño balcón con un cofre. Si te acercas a la barandilla que hay junto a la escalerilla, podrás caminar por la repisa del **edificio contiguo**. Cuando no puedas caminar más, salta a la repisa del edificio de enfrente. Recorre esa repisa hasta que llegues al muro de piedra. Sube a su repisa y salta hasta la repisa superior. Ponte de pie y **camina un poco más**.

¡ÍTEM! **Desde ahí podrás saltar hasta el balcón donde encontrarás el cofre con la cuarta Carta de Navegación.**

» Usa la tirolina para llegar hasta otro balcón. Baja al suelo y recorre la calle en el sentido en el que venías pero por el suelo. Llegarás hasta una puerta cerrada.

» Tira de la palanca para desbloquear la puerta y permitir el paso a **Elizabeth** y **Barbossa**. Deberás escoltarlos de nuevo hasta la entrada a la **Casa de Baños**. En la entrada habrá un puñado de enemigos esperando.

» Tras liquidarlos, **Elizabeth** y **Barbossa** entrarán en la **Casa de Baños** y tú tendrás que buscar una ruta alternativa. Sube por la escalerilla del balcón cercano. Desde ahí podrás saltar hasta el siguiente balcón.

» Avanza un poco para descender por el **otro lado**.

¡ÍTEM! **Justo detrás de ti estará el cofre con la quinta Carta de Navegación.**

» **Avanza** un poco más para llegar a un enorme patio interior repleto de enemigos.

» Lánzate al suelo y acaba con todos ellos. Debajo de una de las plataformas, encontrarás una caja que **podrás desplazar**.

¡ÍTEM! **Además, justo detrás de la caja encontrarás el cofre con la sexta Carta de Navegación.**

» Mueve la caja de manera que puedas alcanzar la plataforma que la caja tenía justo encima. Continúa por esa calle hasta llegar a un extremo cortado desde donde podrás saltar a otra plataforma con **dos enemigos**.

¡ÍTEM! **Elimínalos si quieres y déjate caer al suelo. Encontrarás un cofre con la séptima Carta de Navegación y una palanca muy cerca.**

¡CALIPSO! **Si accionas la palanca, abrirás las puertas que te llevan hasta el cofre que esconde la pieza del rompecabezas de Calipso de este nivel.**

» Vuelve hasta la plataforma desde la que te tiraste y sube por la escalerilla. Salta a la plataforma de enfrente y sube otra pequeña escalerilla. Podrás **alcanzar una cuerda** que te llevará directo al interior de los baños.

» Dentro de los baños deberás eliminar a todos los **guardaespaldas**.

» Cuando hayas vencido a todos los enemigos, deberás escapar en dirección al muelle.

Consejo: Procura despachar a todos los tiradores en Singapur. Recuerda que puedes dispararles a distancia.



Las calles de Singapur no son un lugar seguro. Procura pelear a cubierto para evitar los disparos de los tiradores.



Si piensas que "La Perla Negra" no puede ir muy lejos en un desierto, estás muy equivocado. Ya puedes correr o la perderás.

Recorre las calles de **Singapur**, y acaba con los guardias británicos que salgan a tu paso. » Vuelve al muelle y tras vencer al líder, habrás completado el **nivel**.

Tumba de Davy Jones

Dificultad: Normal

ÍTEM SECRETO › Calavera

¡ÍTEM! **Nada más comenzar el nivel, mira a tu alrededor para localizar el cofre que contiene la primera Calavera del nivel.**

» Busca un esqueleto clavado en la arena y golpéalo. Te marcará la dirección que debes seguir. **Repite la operación** con el siguiente esqueleto para llegar a una nueva zona.

¡ÍTEM! **Nada más entrar, a la derecha, verás una estructura de madera. Bajo ésta, un cofre contiene la segunda Calavera.**

» Golpea los esqueletos de la zona, pero no hagas caso de sus **indicaciones** (mienten). » Sigue el único camino que ningún esqueleto ha señalado.



LOS 7 ÍTEMS SECRETOS

» En cada nivel deberás encontrar siete ítems secretos. Iguales en cada nivel pero diferentes entre niveles.

» Si consigues recuperarlos todos, desbloquearás la mayor parte del contenido oculto del juego.

» Accede al contenido desde la sección "Extras" del menú.

¡ÍTEM! **En la siguiente zona encontrarás la tercera Calavera dentro de un cofre situado junto al timón.**

» Habla con el tipo del timón y acaba con todos los enemigos, **líder incluido**. Cuando la zona esté despejada, toma el timón para avanzar a la siguiente área.

» Entra en la cueva y recórrela hasta alcanzar la salida. A los enemigos que encuentres en esta zona **podrás lanzarlos al barranco** en vez de matarlos. Más sencillo y rápido. Sigue hasta que el camino esté cortado y trepa por la roca. Entra en la cueva y utiliza la tirolina que verás al salir por el otro lado. Al aterrizar, salta de plataforma en plataforma hasta localizar otra entrada a una **cueva**.

Pasa de largo para encontrar el cofre con la cuarta Calavera.

» Ahora sí, entra en la cueva que acabas de pasar de largo. Al otro lado, cruza las plataformas y la viga hasta el otro extremo para entrar en una **nueva cueva**.

¡CALIPSO! **Según sales, a tu izquierda, en una plataforma inferior, hay un enemigo que custodia el cofre que contiene la pieza de Calipso de este nivel. Salta a la plataforma, acaba con el enemigo y abre el cofre.**

» Utiliza el saliente en la roca para alcanzar la siguiente plataforma. Desde ahí, otro grupo de salientes te llevará hasta el punto donde entraste en esta zona. Cruza el medio puente de madera y salta **hasta la plataforma**. Ignora la primera viga, para cruzar el acantilado usando la segunda.

» Al otro lado, cruza la puerta de madera para llegar a la zona de la taberna.

¡ÍTEM! **Detrás de la taberna hay un tipo. Habla con él. Entra en la taberna y abre el cofre. Encontrarás una jarra. Cógela y ve hacia el barril cercano a la entrada. La jarra se llenará a medias. Ve hasta la barra para terminar de llenar la jarra con otro barril. Sal de la taberna y vuelve a hablar con el tipo que estaba detrás. Te desvelará un cofre en uno de los laterales de la taberna (por fuera) con la quinta Calavera dentro.**



Las alucinaciones son algo normal en la Tumba de Davy Jones.



Tía Dalma explicará a Elizabeth y Will cómo deben rescatar a Jack.

» Vuelve a entrar **en la taberna** y habla con el tabernero. Te pedirá que encuentres cinco botellas en el exterior.

» Sal de la taberna y abre el cofre que hay justo delante. Se formará un **camino de cofres** que deberás seguir rápidamente para encontrar la botella al final.

¡ÍTEM! **Vuelve a repetir el proceso para encontrar la sexta Calavera.**

» En los laterales exteriores de la taberna encontrarás dos botellas más. La cuarta, tras las rocas situadas frente a la taberna. La quinta y **última botella se esconde** tras las rocas de la parte trasera de la taberna. Cuando tengas las cinco, llévaselas al tabernero. Tras hablar con él, sal de nuevo al exterior y sitúate frente al arco de madera, en la siguiente zona donde deberás vencer en duelo a **Bart el Negro**. Tras el combate, vuelve a "**La Perla Negra**" y acaba con los enemigos.

Batalla Naval

Dificultad: Normal

ÍTEM SECRETO › Carta de Tarot

» Comienza el nivel eliminando a todos los enemigos que cubren la cubierta de "**La Perla Negra**". A continuación, vence a **Sao Feng** en duelo, para acabar en los calabozos de "**El Holandés Errante**". Sal de la celda y ve hacia la izquierda.

¡ÍTEM! **Al lado de las escaleras encontrarás un cofre con la primera Carta de Tarot del nivel.**

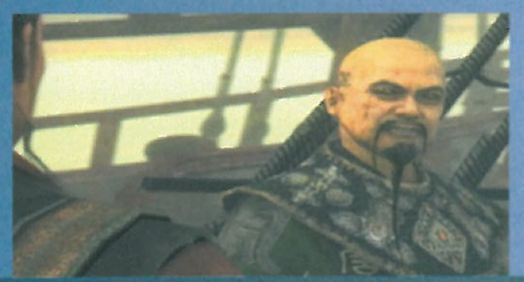
» Sube las escaleras hasta la siguiente planta donde encontrarás otras escalerillas que te llevarán hasta la sala del **órgano**.

guía

piratas del caribe: en el fin del mundo



Los esqueletos clavados en el desierto de la Tumba de Davy Jones te indicarán el camino si se lo pides "amablemente". ¡Golpéalos!



Sao Feng, lord pirata de Singapur y capitán de la "Emperatriz". No dudará en negociar con Will por la vida de Jack.

PS3

¡ÍTEM! Uno de los cofres de la sala contiene la segunda Carta de Tarot.

» Hazte con ella, **coge la espada**, húndela en el barril de brea y quema las algas que cubren el escritorio para hacerte con la partitura.

» Ve al órgano y toca las notas 9, 2, 6 y 5. Elimina a los enemigos que aparecerán en este nivel y en el nivel inferior. Vuelve hasta la celda donde empezó el nivel y cruza a la siguiente habitación usando la puerta **ahora abierta**.

¡ÍTEM! Deberás usar las barras metálicas para abrir las celdas, liberar a los piratas y localizar las dos Cartas de Tarot que hay en esta zona. Algunas celdas tendrán algas en las cerraduras. Para abrirlas, detona los barriles de pólvora frente a la cerradura taponada. En la habitación donde comenzó el nivel hay una quinta Carta de Tarot escondida en un cofre en el interior de una celda.

¡CALIPSO! En el interior de una de las celdas conocerás a un pirata llamado Jericho. Uno de los piratas escondidos en las paredes le ha robado su botella de Ron. A partir de ahora presta mucha atención a estos piratas agazapados, ya que cualquiera de ellos podrá darte la botella cuando lo elimines. Devuélvesela a Jericho para recibir una pieza de Calipso.

» Cuando todos los piratas sean libres, se abrirá la puerta que da **acceso a la cubierta superior**.

¡ÍTEM! Sube y abre el primer cofre que veas para encontrar la sexta Carta de Tarot.

Consejo: Durante la Batalla Naval procura tener siempre un ojo en la salud de tus compañeros.

» Elimina a los enemigos y avanza hasta la enorme caja. Retírala ligeramente de la pared para descubrir **un barril de brea**. Úsalo para prender tu espada y quemar las algas que bloquean la puerta.

» En la siguiente zona deberás pelear junto a dos tripulantes del "**Emperatriz**".

¡ÍTEM! Recuerda que en esta habitación encontrarás un cofre con la séptima y última Carta de Tarot.

» Ábrete paso hasta la cubierta de "**El Holandés**" mientras liberas a los pocos piratas que queden atrapados en las paredes. Una vez en la cubierta, elimina a todos los **enemigos** y libera a los dos últimos prisioneros. Tras liberarlos, junto al timón aparecerá la cuerda que te permitirá escapar del barco.

Ciudad Naufragio

Dificultad: Difícil

ÍTEM SECRETO » Barra de Oro

» Comienza avanzando calle arriba. Encontrarás a **Sri Sumbhajee** en la entrada a la plaza. Habla con él y sigue tu camino hacia la plaza. Deberás buscar la taberna. Entra y habla con el tabernero. Deberás acabar con tus enemigos y salir de nuevo a la calle.

» Sigue tu brújula a través de un callejón cercano. Siguiendo este camino llegarás a los **Muelles del Oeste**. Baja al embarcadero por la escalerilla.

¡ÍTEM! No olvides el cofre que hay muy cerca del punto donde bajas por la escalerilla. Contiene la primera Barra de Oro.

» Continúa avanzando hasta que veas un barco en un pésimo estado atracado en el muelle. Salta sobre él y **usa tu espada** para hacer que el mástil caiga sobre el muelle contiguo. Cruza por encima del mástil y llega hasta el siguiente muelle. Un poco más adelante verás un montón de **cajas apiladas** muy cerca de unos aparejos.

» Trepa por los aparejos y recorre los mástiles y las tirolinas hasta llegar al barco de **Armand, el Corsario**. Véncele en duelo.

» Tras la pelea, avanza hacia la cuerda y trépala. Sigue el camino prestando atención al lado derecho.

¡ÍTEM! Deberás encontrar un cofre con la segunda Barra de Oro.

» Continúa para llegar a la zona del mercado.

¡ÍTEM! Nada más entrar, a la derecha, otro cofre te obsequiará la tercera Barra de Oro.

» Mira tu brújula y sigue el camino que te marca para llegar hasta los **Muelles del Este**. Para avanzar en esta zona deberás fijarte en las balsas amarradas a los muelles.



CUADERNO DE BITÁCORA

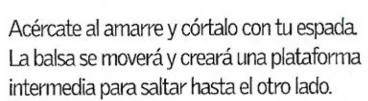
» Si te quedas atascado en algún momento, no dudes en echar un vistazo a tus notas. Siempre tendrás alguna pista disponible.



Teague y Jack discuten los últimos preparativos para el cónclave pirata. El te dirá como continuar en Ciudad Naufrágio.



Davy Jones está a punto de enfrentarse a su final. Tras liberar a Calipso y con el Kraken muerto no tiene demasiadas opciones.



Acércate al amarre y córtalo con tu espada. La balsa se moverá y creará una plataforma intermedia para saltar hasta el otro lado.

» Recorre la zona hasta llegar al **acantilado** de desechos. Encontrarás un enorme barco bloqueando el camino. Acércate al casco y salta para agarrarte a un saliente. **Rodea el barco** avanzando por el saliente y déjate caer sobre el muelle al otro lado.

» Verás un cañón que apunta hacia el mástil de un pequeño barco. Recorre el muelle hacia la izquierda para encontrar el barril de brea que te permitirá **disparar el cañón**.

¡CALIPSO! **Derriba el mástil y crúzalo para encontrar la pieza del rompecabezas de Calipso de este nivel.**

» Vuelve **junto al barril de brea** y trepa al saliente del casco del barco que tienes justo delante. Esta vez, para cruzar al otro lado, deberás jugar con las diferentes alturas de los salientes. Si crees que no puedes avanzar más, fíjate arriba o abajo. Seguro que puedes alcanzar otro camino.

» Al llegar al **muelle contiguo**, sube por la escalerilla y avanza hasta la siguiente plaza.

¡ÍTEM! **Antes de hablar con el tipo que está parado bajo una estructura de madera, busca en esta zona el cofre que contiene la cuarta Barra de Oro.**

» A continuación, habla con el tipo y elimina a sus secuaces. Continúa por el camino que se acaba de abrir. Cuando pases por la zona de las **Ensenadas**, en los **Muelles del Este**, busca a un borracho al final de uno de los muelles y habla con él. Te contará que las tres **Barras de Oro** que te faltan están repartidas por la zona.

¡ÍTEM! **Encontrarás la quinta Barra de Oro buscando en el extremo de uno de los muelles de esta zona. Concretamente, el que está más cerca de los cañones. La sexta Barra de Oro se encuentra en la zona de Desechos de los Muelles del Este. Encarámate al saliente del barco y rodéalo, pero en vez de dejarte caer en el primer muelle, hazlo en el segundo.**
La séptima y última no está lejos. Avanza hasta el punto dónde está el barril de brea y trepa por los salientes como hiciste antes. Al llegar al muelle contiguo, en vez de trepar por la escalerilla, date la vuelta y avanza hasta el final del muelle.

» Ahora sí, vuelve a la zona de la taberna y habla con **Sri Sumbhajee**. Comenzará el Cónclave y serás atacado por la guardia británica. Durante la batalla, presta atención a la salud de tus compañeros. No puedes dejar que caigan en combate. Deberás enfrentarte a la guardia británica en las tres zonas de este nivel. Cuando acabes una batalla, simplemente sigue tu **brújula** hasta la siguiente.

Maelstrom

Dificultad: Difícil

ÍTEM SECRETO › Dado

» Comienza defendiendo la cubierta de "**La Perla Negra**" del ataque de los hombres de "**El Holandés**". Vigila la salud de **Barbossa** y **Elizabeth**.

» Cuando la cubierta esté a salvo, el control pasará a **Jack** en el interior del **Holandés**. Baja las escaleras y acaba con los enemigos.

» En la siguiente habitación, abarrotada de cajas, un tipo con un cañón no te dejará acercarte. Ve por la zona de la izquierda y, al fondo, empuja una caja para que bloquee al **tipo del cañón**. A continuación, toma el camino del centro y empuja la caja de la derecha para poder continuar.

¡ÍTEM! **Elimina al tipo del cañón y recoge el primer Dado que encontrarás detrás de las cajas. En la siguiente habitación verás el segundo Dado nada más entrar.**

» Elimina a los enemigos y entra en lo que parece el calabozo. Verás que hay otro tipo con un cañón. Para poder **llegar hasta él**, deberás entrar en la primera celda y pasar corriendo hacia la siguiente.

¡ÍTEM! **En una de estas celdas encontrarás el tercer Dado.**

» Cuando hayas acabado con el tipo del cañón, entra en la **habitación contigua**.

¡CALIPSO! **A la izquierda de las escaleras podrás mover una de las cajas para encontrar el cofre que contiene la pieza de Calipso de este nivel.**

» Sube las escaleras y prepárate para eliminar a otro pequeño grupo de enemigos.

¡CALIPSO! **Encontrarás el cuarto Dado sobre una caja, muy a la vista.**

» Sube la escalerilla, y elimina a todos los enemigos antes de hacerte con los ítems de la sala, y por último, con el cofre.

» **Davy Jones** no estará muy contento con eso de que te lleves su cofre y la llave, por lo que deberás derrotarle en duelo. Una vez con **Jack** y otra con **Will**.

» Tras el duelo deberás defender "**La Perla Negra**" de la armada británica.

¡ÍTEM! **Antes de nada, hazte con los tres dados restantes que están repartidos por la cubierta.**

» Con los dados en tu poder, deshazte de los molestos británicos. Cuando los hayas derrotado, deberás acabar con los fusileros. Usa el barril de brea para incendiar la espada y disparar los dos cañones de cubierta. Como los cañones no serán suficientes, deberás buscar granadas y **tirárselas a los fusileros**. ¡Todo esto mientras te proteges de los disparos enemigos! Para protegerte busca un grupo de cajas, un mástil o similar y deja presionado **R2**.

» Cuando los fusileros estén fuera de combate, la última oleada de enemigos aparecerá en cubierta. Acaba con ellos para finalizar el **nivel** y, por fin, el **juego**.



Elizabeth y Sao Feng se baten en duelo por la libertad de ella.



Barbossa liberando a Calipso de su forma humana.



¿Quieres convertirte en un auténtico pirata del Caribe a bordo de "La Perla Negra" y no sabes cómo? No te preocupes, a lo largo de las siguientes páginas te daremos todas las pautas para que puedas llevar al Capitán Jack Sparrow y al resto de su tripulación a "buen puerto", y ponerlos a salvo de los incesantes ataques de la armada de Lord Beckett o la constante persecución por parte de Davy Jones y su "Holandés Errante".



POR **CRONO**

Piratas del Caribe: en el fin del mundo

guía

piratas del caribe: en el fin del mundo

PS2

LO BÁSICO

Conocer la pantalla de estado será básico para el desarrollo de tu aventura. Descubre cómo pueden ayudarte los ítems y cómo reconocerlos.





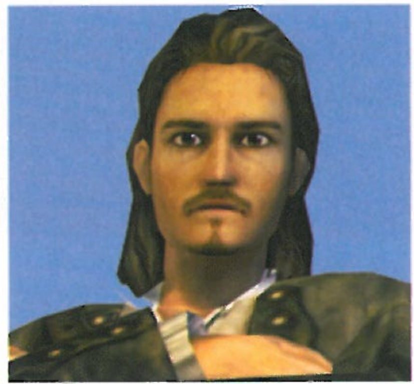
"JACKANISMOS".
Los "jackanismos" te permitirán superar determinadas situaciones con un extra de bonificación. Si los fallas no afectarán para nada al desarrollo normal del juego, pero te estarás dejando algún secreto importante. Para completarlos simplemente presiona el botón que aparece en pantalla tan rápido como puedas.



JACK SPARROW.
Capitán de "La Perla Negra" y uno de los lores pirata que deberán asistir al Cónclave. Durante el juego, Jack será uno de los personajes que más utilices y el único que puede ejecutar "jackanismos". En esta versión de "Piratas del Caribe" no hay ninguna diferencia entre los diferentes personajes.

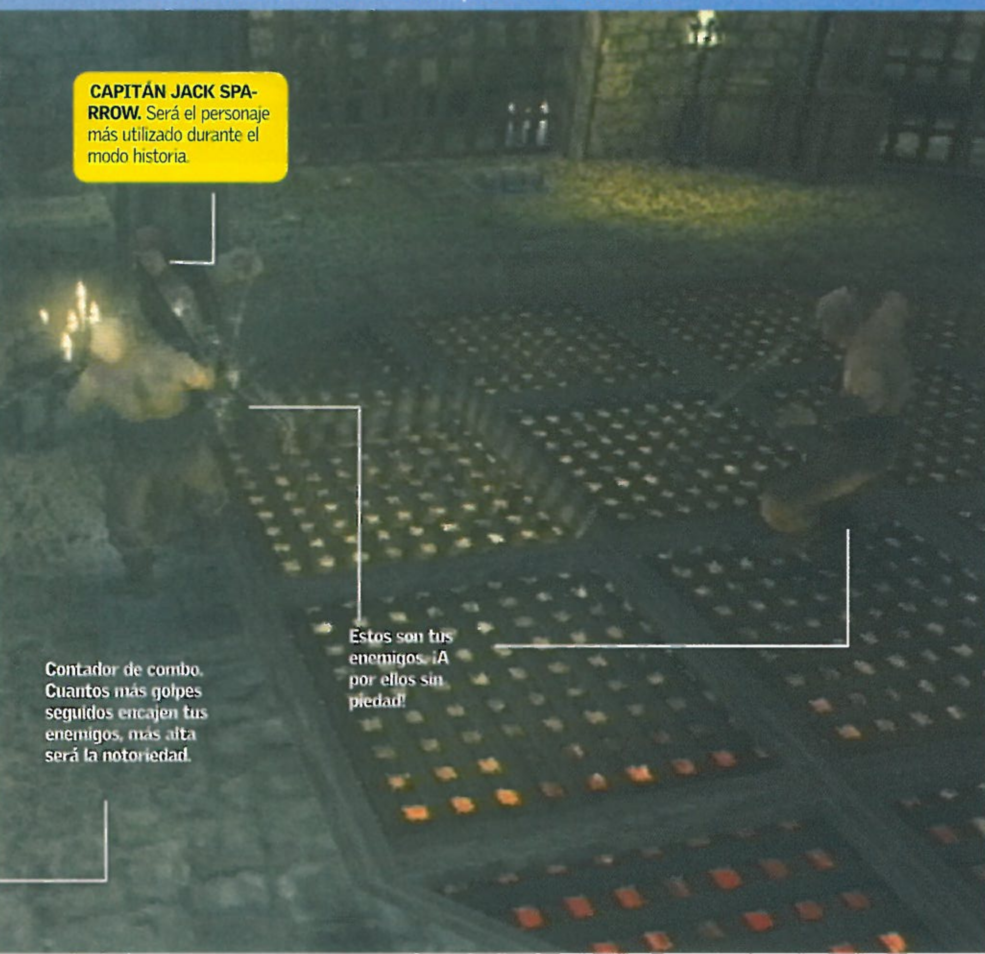


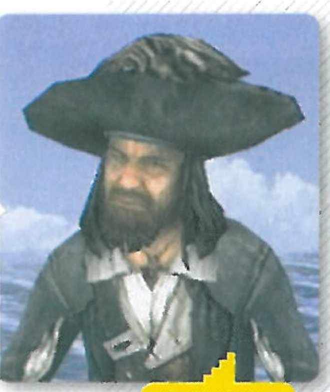
ELIZABETH SWANN.
Hija del gobernador de Port Royal, pasó de vivir rodeada de lujos a poseer una vida al más puro estilo pirata.
Huyó de Port Royal con Will para enrolarse a bordo de "La Perla Negra"



WILL TURNER.
Aunque comienza esta aventura siendo un simple herrero, pronto se convierte en uno de los más astutos y temidos piratas a bordo de "La Perla Negra".
Entre ayudar a Jack, salvar a su padre o permanecer junto a Elizabeth, Will tiene papel para rato en esta aventura.

CONSEJO: Este es uno de esos juegos en que el recorrido suele estar prefijado en casi todo momento. Solo tendrás que preocuparte de vencer a tus enemigos y resolver los "jackanismos". De todas formas, siempre que dispongas de libertad de movimiento, no dudes en explorar el escenario.





Capitán Héctor Barbossa. Resucitado por Tía Dalma para ayudar en el rescate de Jack, podrás controlarlo una vez lo hayas desbloqueado durante la historia.



Lord Beckett. Empeñado en acabar con la comunidad pirata, cuenta con el control de una poderosa armada y con el "apoyo" de "El Holandés Errante".



Davy Jones. Capitán de "El Holandés Errante" que no cesa en su empeño de "enrolar" a Jack a bordo de su tétrico navío. Está bajo el control de Beckett.

ÍTEMS VARIOS



BOLSAS DE SALUD

Cada una de estas bolsas te devolverá 50 puntos de salud. Para usarlas, pulsa abajo en el pad para seleccionarla y R1 para consumirla.



TRABUCO

Cada disparo de este arma dañará gravemente a tu enemigo si no lo elimina. Pulsa izquierda en el pad para seleccionarlo y R1 para disparar.



DAGA

Proyectil arrojadizo de media distancia. Dañará levemente a tus enemigos. Pulsa derecha en el pad para seleccionarlo y R1 para lanzarlo.



GRANADA

Las granadas de mano son ideales para eliminar a grupos de varios enemigos. Pulsa arriba en el pad para seleccionarla y R1 para lanzarla.

piratas del caribe: en el fin del mundo


Como dice Teague: Jack se dormiría hasta en el día de su ejecución. Tras ser liberado de la celda, comenzará tu aventura.


No es "La Perla Negra", no tiene demasiado estilo pirata, pero por lo menos flota...

PS2

A diferencia de la versión de PS3, este "Piratas del Caribe" es completamente "guiado". No tendrás que preocuparte por buscar prácticamente nada ya que el recorrido siempre será en una sola dirección. **Presta atención a tus enemigos** y, en las zonas pobladas, no dudes en hablar con los personajes que tengan una admiración sobre su cabeza.

Prisión Fortaleza

Dificultad: Fácil

» Sal de la celda y baja por las escaleras hasta el nivel inferior de celdas. Si hablas con el preso, dos enemigos te atacarán. Acaba con ellos y **libera al preso**.

» A continuación, usa la cuerda para llegar hasta la plataforma superior. Avanza hacia la derecha y habla con el preso para liberarlo. Tras la conversación se habrá activado un punto de acción frente a la celda contigua. **Úsalo para llegar hasta el estrecho puente**.

» Vence en duelo a tu enemigo y continúa hacia la derecha. De nuevo, libera al preso y baja por la escalerilla.

» Avanza hacia la derecha, subiendo el primer tramo de escalones. Aquí encontrarás **dos posibles caminos**. Hacia la derecha llegarás directamente a la puerta que te lleva al exterior. Subiendo por el segundo tramo de escalones llegarás al mismo punto pero dando un pequeño rodeo que te permitirá recolectar valiosos objetos.

» Sube el segundo tramo de escaleras y utiliza el punto de acción para abrir la puerta. Entra en la habitación y corta la cuerda para dejar caer el **cañón**. Dispara el cañón para volar la puerta y pasa a la siguiente habitación.

» Sube por la escalerilla, desvalija la zona (rompe todas las cajas) y usa el punto de acción para llegar hasta la puerta de antes gracias a la **tirolina**.

» Abre la puerta y elimina a los enemigos del exterior. Avanza hacia la siguiente zona de fortaleza y utiliza otra tirolina para entrar. Sube el tramo de escaleras para encontrar otra sala que desvalijar y vuelve a bajar **hasta la puerta**.

» En el interior encontrarás tu primer "jackanismo". Un "jackanismo" es una secuencia que se resuelve de forma automática mediante la pulsación del **botón correcto** en el momento adecuado. Simplemente presta atención a la pantalla y pulsa el botón que se te indique cuando sea necesario.

» Utiliza los tres puntos de acción de la zona para bajar la pasarela y poder cruzar al otro lado. Baja por las escaleras y elimina al verdugo que sale a tu paso. Recuerda usar los cañones y el resto de las **trampas de la zona** en tu beneficio.

» Una vez eliminado, usa el punto de acción para abrir la puerta. Baja las escaleras, derrota al solitario enemigo y utiliza el **barril de pólvora** para volar la puerta.

» Derrota a los enemigos en el exterior y habrás completado el nivel.

Consejo: Procura tener siempre una buena reserva de bolsas de salud. Nunca se sabe cuándo te puede sorprender un duelo o un grupo numeroso de enemigos.

Isla de Pelegostos

Dificultad: Fácil

» Tu misión principal será rescatar a la tripulación de "La Perla", empezando por Jack. Tras la escena de introducción al nivel, deshazte de los enemigos de la zona y **salva al primer marinero**.

» Avanza hacia la izquierda por el camino pegado al muro. Al fondo hay otro enemigo y otro marinero para salvar.

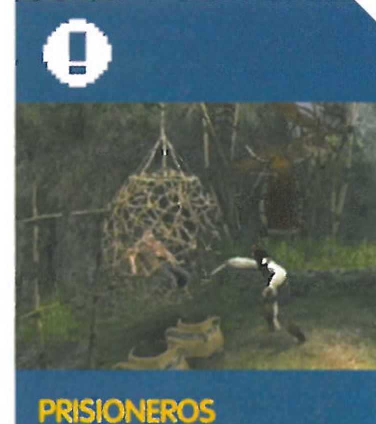
» Vuelve por el mismo camino y ahora cruza el puente. **Supera el duelo** y avanza hasta la siguiente explanada. Nada más dejar el puente, a la izquierda, un camino descendente te lleva a otro prisionero.

» Vuelve a la explanada y cruza entre las dos cabañas para encontrar un prisionero más. **De nuevo desde la explanada**, justo a la izquierda del siguiente puente, otro pequeño sendero te llevará al rescate del último marinero de esta zona.

» Ahora sí; cruza el puente. Tras la escena, avanza hacia la derecha, desciende por el camino para liberar a otro compañero y **cruza un nuevo puente**. En el otro extremo, otro caníbal más retiene a otro de los hombres de Jack.

» Vuelve por el puente, sube el sendero de la izquierda y trepa por la escalerilla pegada a la roca. En lo alto, un enemigo y una tirolina, que te lleva a otra explanada. **Rodea el montículo** para salvar a otro prisionero y baja hasta la zona de las chozas.

» Deberás pelear contra una de las jefas de la tribu. Para vencerla, deberás hacer que caiga en la enorme olla con un movimiento "olé". Cuando esté dentro, Jack la lanzará **un coco a la cabeza**. En este momento, dos enemigos aparecerán, y tras derrotarlos, tu enemiga volverá a la carga. Repite la operación dos veces más.



PRISIONEROS PELEGOSTOS

» Durante todo el nivel encontrarás a la tripulación de "La Perla" atrapada en estas improvisadas celdas. Libera a tantos como te sea posible.


Jack y Will discuten que quizás no sea buena idea deambular por Port Royal mientras esos carteles sigan a la vista.


Amenazante, "El Holandés Errante" hace acto de presencia emergiendo de las profundidades marinas.


Utiliza los puntos de acción sigilosos para deshacerte de los guardias.


Permanece atento a los puntos de acción para no quedarte atascado.

» Para realizar un movimiento "olé", mantén presionado el botón L1 mientras un enemigo **te está atacando**. Si te sitúas entre tu enemiga y la olla, pulsando L1 esquivarás el ataque y la caníbal caerá en la trampa.

» Tras vencer la pelea y una escena, estarás a bordo de una improvisada balsa. Elimina a los enemigos al mismo tiempo que utilizas los puntos de acción para desatascar la balsa cuando se **quede encallada**. Los enemigos no dejarán nunca de aparecer, por lo que no te molestes en matarlos si tienes algún punto de acción a la vista.

» La balsa también podrá quedarse atrapada en las ramas. **Para liberarla, corta las ramas con tu espada**.

» Tras la escena de la balsa, volverás a bordo de **"La Perla"** y habrás completado este nivel.

Port Royal
Dificultad: Normal

» Avanza por el muelle hasta el primer punto de acción. A continuación, resuelve el "jackanismo" y **continúa hasta la plaza** donde encontrarás a Tía Dalma. Habla con ella para conocer los detalles del rescate del Capitán Chevalle.

» Tras la escena sigue la flecha hasta el patio, donde están a punto de ahorcar a Chevalle. Si consigues que los "casacas rojas" no te vean, podrás realizar todas las tareas que te ha encomendado Tía Dalma **sin tener que pelear**.

» Si un soldado te descubre deberás vencer a unos cuantos con cuidado de que no toquen la campana de alarma.

» **Pasa por debajo de los arcos** para llegar hasta las celdas y liberar a los prisioneros. Vuelve al patio y bloquea todas las entradas. Enciende todos los **barriles de pólvora** y debilita la estructura sobre la que tienen retenido a Chevalle.

» Si lo haces correctamente, el lord francés será libre y podrás continuar rumbo a tu barco. **Sigue la flecha hasta los muelles** al abrirte paso entre las filas enemigas (han dado la alarma y te perseguirán con insistencia).

» Cuando llegues al muelle, y tras la escena con el gobernador, deberás resistir y avanzar a medida que "La Perla" te va abriendo **paso a cañonazos**. Presta atención a los obstáculos para poder cruzar en cuanto te sea posible, ya que deberás abordar "La Perla" antes de que salga fuera del puerto.

» En cuanto llegues a la zona cubierta del muelle, **sube por las escaleras** y busca el punto de acción que te permitirá abordar "La Perla" y completar el nivel.

"Perla" VS. "Holandés"
Dificultad: Normal

» Durante la primera parte de la fase controlarás a Jack. **Deberás proteger a Will**, que está agazapado tras unas cajas en la popa del barco (la parte trasera).

» A continuación controlarás a Will a bordo de **"El Holandés Errante"**. Acaba con los enemigos de la zona y usa el cañón para llegar a la bodega inferior, donde deberás eliminar a otro puñado de enemigos.

» Con la zona despejada, podrás mover una caja que te permitirá **alcanzar una escalera**. Esto provocará que otra oleada de enemigos se presente en la zona. Elimínalos para subir por las escaleras.

» Llegarás a una habitación con unas celdas. Libera a los presos antes de usar las escaleras para subir al siguiente piso. **Acaba con el enemigo** y avanza hasta la cubierta de "El Holandés" siguiendo la flecha. Entra en el camarote de Davy Jones y hazte con llave.

» Tras la escena, deshazte de los enemigos y sal del camarote. Resuelve la secuencia de botones y **despacha a los hombres** de Davy que te atacarán en lo alto del mástil.

» Usa la tirolina para llegar al mástil contiguo, vence el duelo y **podrás escapar del navío de Jones**.

Tortuga
Dificultad: Fácil

» Recorre los muelles en dirección a la ciudad hasta que un enemigo salga a tu paso. Elimínalo y **recorre la zona en busca de la casa de citas**, donde se halla Eduardo, uno de los lores piratas.

» Sus hombres no te dejarán acercarte, por lo que deberás cortar una cuerda que hay junto a la pared. La lámpara caerá y comenzará una pelea. Despeja la zona y ve tras Eduardo. Deberás vencerlo en duelo. **Recuerda aprovechar** todos los elementos del escenario para raspar algunos valiosos puntos de salud de tu enemigo.

» Vencido el duelo, controlarás a Will durante una breve escena en la que se resuelve la pelea de la **taberna junto a Elizabeth**.

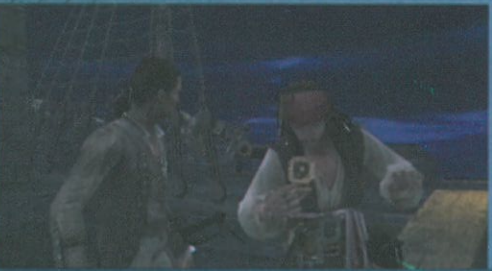
» De nuevo con Jack, toca volver a "La Perla" a toda prisa. Ábrete paso a través de los enemigos y sigue la flecha para llegar hasta "La Perla". Recuerda que no podrás abandonar una zona hasta que no esté **despejada de enemigos**.

Isla Cruces
Dificultad: Fácil

» Este nivel cuenta con varias rutas diferentes que llegan al mismo sitio, por lo tanto con diferentes maneras de avanzar. **Nosotros te guiaremos** por la más completa. Es decir, por la que más zona recorres y más ítems encuentras (y por lo tanto, la que más batallas tiene también).

» Empieza recorriendo la orilla en busca de cajas y su contenido. **Ve hacia la derecha** y usa el punto de acción para escalar por la enredadera. Avanza con cuidado de no ser golpeado por las rocas.

» Deberás usar los **puntos de acción**


La famosa brújula de Jack, esa que siempre encuentra lo que el portador desea, parece no funcionar muy bien en Tortuga.


Cuando el temible Kraken aparece solo te quedan dos opciones: Luchar o morir. Tú sabrás.

PS2

para saltar de roca en roca usando las ramas como medio de "transporte". En cada plataforma encontrarás desprendimientos, por lo que deberás tener cuidado y no pasar corriendo, si no quieres acabar con un **buen chichón**.

» Llegarás a un enorme claro. Busca la pared con la enredadera y usa el punto de acción para subir hasta arriba. Desde aquí, **usa la tirolina para deslizarte** hasta la zona en ruinas, donde deberás deshacerte de un buen puñado piratas.

» Avanza hacia la parte inferior izquierda de la pantalla y cruza la cascada. Puedes pasar andando sin miedo, pero ten cuidado con los troncos que arrastra la corriente. En esta zona también deberás deshacerte de un **grupo de enemigos**.

» Tras derrotarlos, avanza hasta llegar a la excavación, donde únicamente encontrarás más hombres de Davy por derrotar. Tras la pelea, Jack, Will y Norrington iniciarán su particular "pelea" por el cofre y tomarás **el control de Elizabeth**.

» Avanza hacia la izquierda del mapa y supera el pequeño duelo con uno de los "hombres-percebe" de Davy Jones. A continuación **entra en las ruinas** y prepárate para resistir un buen rato quitándote enemigos de encima.

» Ten cuidado con los cascotes y los maderos que caerán a causa de la pelea de Jack y Norrington. Te vendrán bien si caen sobre un enemigo, pero no te harán ningún favor si terminan **golpeándote la cabeza**.

» Superada esta zona volverás a tomar el control de Jack a bordo del molino de agua. Supera el "jackanismo" para desbloquear un ítem oculto y **supera el duelo contra Norrington** para completar este nivel.

Consejo: Durante los duelos no podrás usar tus armas secundarias por lo que olvídate de pegarle un tiro a tu rival. Las bolsas de salud sí estarán disponibles.

"Perla" VS. Kraken

Dificultad: Normal

» Con Will bajo tu control, durante la primera parte de esta fase deberás aguantar las embestidas del Kraken en cubierta. **Golpea los tentáculos con tu espada** para hacer que se alejen de la tripulación de "La Perla".

» Superada esta fase, sigue la flecha para bajar hasta la bodega y ponerte a los mandos de los cañones. De nuevo, deberás mantener los tentáculos del Kraken alejados de los hombres de Jack que tratan de **preparar los cañones**.

» Cuanto menos dure el tentáculo, menos tardará el pirata en prepararte el cañón. Cuando esté listo, verás el indicador de acción a un lado. **Sitúate sobre el indicador** y espera a que el Kraken te enseñe sus enormes fauces. Solo en ese momento los disparos del cañón harán mella en el enorme molusco.

» Repite esta operación tres veces para disparar los tres cañones. Tras disparar el último, deberás completar una secuencia de botones **para mantenerte a salvo** de un tentáculo rezagado.

» Activa el indicador de acción que encontrarás al final para hacer que el tentáculo suelte el mecanismo de la **grúa**.

» En ese mismo momento resuelve la secuencia que liberará a Elizabeth y hará que Jack dispare contra los **barriles de pólvora**.

Singapur

Dificultad: Normal

» Con Barbossa bajo tu control, recorre los muelles de Singapur hasta llegar a la Casa de Baños. **Solo hay un camino posible**, así que no deberías tener problemas para llegar.

» Recuerda hacerte con los ítems que **encuentres por el camino** y hablar con todos los personajes que tengan una admi-





Tía Dalma tiene la solución para traer a Jack de vuelta. Y uno de los requisitos pasa por traer a un viejo conocido "de vuelta".



La Tumba de Davy Jones es un lugar repleto de peligros. Desde los "piratas-zombi" hasta los continuos espejismos.



ración sobre su cabeza. Algunos incluso llegarán a hacerte una pregunta. No te preocupes por la respuesta, ya que independientemente de lo que respondas, **Barbossa saqueará al pobre infeliz** o, si no, le golpeará.

›› En la Casa de Baños, tras la secuencia, deshazte de los enemigos. A continuación trepa por una **escalerilla cercana** y continúa con la "limpieza" de la zona en el piso superior.

›› Sigue la flecha y baja por la escalera indicada. De nuevo, otra oleada de hombres de Sao Feng **está dispuesta a no dejarte pasar**. Tras eliminarlos, sube de nuevo por la escalerilla.

›› Repite esta operación hasta que se inicie el duelo contra las gemelas. No será un duelo sencillo, puesto que tendrás que pelear contra las dos. **Recuerda usar la defensa** tanto como te sea posible y presta atención a los elementos del escenario que podrás usar a tu favor, así como a las secuencias de botones.

›› Tras el duelo, un grupo de soldados británicos irrumpirá en la Casa de Baños. Elimina a unos pocos de ellos mientras Will trata de convencer a **Sao Feng** de que le preste los mapas.

›› Tras la secuencia estarás controlando a Elizabeth. Recorre los muelles en dirección a la perla mientras das cuenta de la Guardia Británica.

›› Cuando llegues al puente **deberás lanzar los fuegos artificiales** situados sobre la barandilla al mismo tiempo que vences en duelo a los pobres infelices que osan atacarte.

›› Tras disparar el último cohete, Barbossa acercará un pequeño bote que te servirá para alcanzar **el otro lado del puente**.

›› Al final del muelle, un grupo de soldados ha colocado unos barriles de pólvora para volar "La Perla". Procura apagar la mecha en cuanto tengas oportunidad mientras te defiendes de las constantes embestidas de los enemigos. Resiste hasta que Barbossa te alcance y **te saque de ahí**.

La Tumba de Davy

Dificultad: Normal

›› Procura que el Capitán Barbossa camine siempre por encima de la arena de color oscuro, tablones, huesos o cualquier otro objeto, ya que si pisas la arena, **unos brazos surgirán desde abajo** y te tratarán de atrapar para restarte algo de salud.

›› Recorre el único camino posible hasta que llegues a las costillas de lo que fue algún enorme animal. **Acaba con los enemigos** de la zona y golpea la última costilla de arriba (la que se mueve si te arrimas).

›› La costilla caerá y podrás cruzar al otro lado para seguir liquidando "zombi-piratas". **Al final del recorrido de tablones**, pulsa triángulo para iniciar una secuencia en la que tendrás que pulsar el botón X cuando éste pase por la zona más alta del indicador.

›› Si lo has hecho correctamente, un grupo de cangrejos tirará un tablón al suelo y **podrás seguir avanzando**.

›› Tras eliminar algún molesto enemigo más, deberás resolver otra secuencia similar a la anterior. **Esta vez los cangrejos te transportarán** sobre una tabla hasta el siguiente tramo.

›› De nuevo, deshazte de algunos piratas y, como a la mitad del último tramo, busca una cuerda que podrás escalar hasta lo que parece la parte trasera de un **barco en ruinas**.

›› Despeja la zona y usa el mástil para llegar hasta la columna vertebral de otro enorme animal. Continúa abriéndote paso entre enemigos y equilibrios hasta otro **"pedazo" de barco**.

›› Usa la cuerda para escalar hasta lo alto del palo mayor y deslízate usando la tiro-

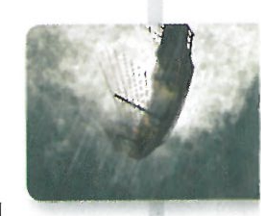


PIRATAS ZOMBIS

›› En la Tumba de Davy Jones, no deberás salirte de la zona de arena oscura o de los tablones. Los "pirata-zombis" no dudarán en echarte el "guante".



Cuidado con los desprendimientos en Islas Cruces. Un golpe y estás muerto.



La idea del pirata Barbossa para llegar a la Tumba de Davy Jones es un poco arriesgada.


El "Emperatiz" es el buque insignia de Sao Feng, el lord pirata de Singapur.


Durante tu estancia en Ciudad Naufragio, Teague te explicará dónde puedes encontrar a los lores piratas que faltan.

lina hasta una plataforma. Un punto de acción cercano conseguirá que unos cangrejos tiren al suelo dos grandes mástiles. Cruza sobre ellos hasta el siguiente tramo de arena oscura. **Al otro lado, encontrarás a Jack**.

» Tras la escena, "La Perla" comenzará a moverse impulsada por un regimiento de esos pequeños cangrejos. Deberás controlar a un patoso Jack que se desplaza por una de las barandillas mientras elimina los pegajosos zombies que trepan por el casco de "La Perla". **No dejes que el contador llegue al máximo** o Barbossa estará perdido, y tu partida también.

» Tras resolver un breve "jackanismo" y una corta escena, deberás ir en busca de un lord pirata.

» **Controlando a Jack**, deberás recorrer el tortuoso camino que te separa del lord. Avanza en la única dirección posible encargándote de no dejar títere con cabeza. También deberás prestar atención a las secuencias de botones para esquivar las enormes piedras que ruedan en tu dirección.

» **Libera al lord pirata** de su prisión de huesos y vuelve por donde has venido. Tras un puñado de enemigos más habrás completado el nivel.

Batalla Naval

Dificultad: Normal

Defiende la cubierta de "La Perla" de los hombres de Sao Feng. Cuando las puertas del **camarote de Jack** se abran, entra y despeja la zona de enemigos.

» Al volver a salir, Sao Feng te estará esperando y, tras una secuencia, Elizabeth deberá **vencer en duelo** al lord pirata de Singapur.

Consejo: No te olvides de las armas secundarias. El trabuco y las dagas pueden salvarte de morir acorralado por un extenso grupo de enemigos.

» Tras el combate, retomas el control de Elizabeth a bordo de la "Emperatriz". Protege la cubierta del ataque enemigo. Cuando veas que los cañones de "El Holandés" se preparan, **busca refugio** en cualquier parte del barco iluminada en rojo.

» Cualquier personaje, amigo o enemigo que no esté en una de estas zonas **morirá** al instante cuando "El Holandés" dispare.

» Tras resistir unos cuantos cañonazos, caerás a las bodegas de tu barco. Deberás avanzar en la misma línea que hasta ahora. **Derrota enemigos y cruza a la siguiente habitación** hasta que consigas salir a cubierta de nuevo.

» Tras la conversación con Davy Jones habrás completado el nivel.

Ciudad Naufragio

Dificultad: Normal

» No te será muy difícil localizar al lord pirata que se ha "perdido" en esta zona. Recorre los muelles hacia la izquierda, por el **único camino posible**.

» En el trayecto te encontrarás a Teague en la entrada al **salón pirata**. Habla con él y sigue tu camino hacia la izquierda.

» Un pirata con muy malos modales saldrá a tu paso para evitar que encuentres a lord. **Acaba con él** y entra donde el Capitán Ammand está "durmiendo la mona". Despiértale de una patada y hazle volver al salón pirata.

» Deberás escoltar la vuelta de Ammand y asegurar su integridad física, ya que parece que no se tiene en pie.

» Verás que **hay varios obstáculos durante el recorrido**. Obstáculos que se pueden subsanar mediante la correspondiente acción. Pero para ejecutar dicha acción, antes tienes que deshacerte de todos los enemigos de la zona.

» Una vez Ammand esté a salvo en el salón con Teague, **éste te dará un doblón** que deberás entregar a los tipos que están junto a la sirena (sigue hacia la derecha).

PROBLEMAS METEOROLÓGICOS

» En Maelstrom deberás tener mucho cuidado con las adversidades del tiempo. Los tornados te eliminarán casi de un plumazo.

Para verlos venir, fíjate en los laterales de la pantalla. Cuando veas una ráfaga de viento comienza a moverte arriba y abajo para evitar el tornado.



Barbossa entrega su real de "a ocho" para liberar a la diosa Calipso de su forma humana.



El barco de lord Beckett será el último peligro al que deberás enfrentarte para completar el juego.



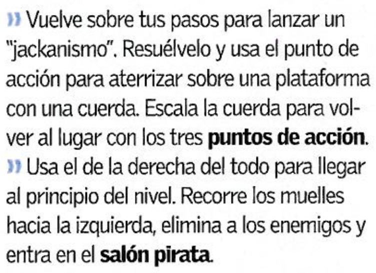
La tormenta desatada por Calipso te proporcionará cierta ventaja.



¡¡Dos Jacks!! Esto es lo que sucede cuando repites un nivel con un personaje diferente al asignado por defecto...

» Ni con el doblón te dejarán pasar, así que tendrás que dar cuenta de ellos. **Cruza la puerta**, sigue el camino y usa la primera tirolina. Llegarás a una plataforma con tres puntos de acción. Usa el del centro para aterrizar sobre otro muelle.

» Continúa hacia la derecha para localizar el punto donde retienen preso al último lord pirata. **Elimina a los enemigos** de la zona al mismo tiempo que desmantelas el explosivo usando las marcas de acción.



» Vuelve sobre tus pasos para lanzar un "jackanismo". Resuélvelo y usa el punto de acción para aterrizar sobre una plataforma con una cuerda. Escala la cuerda para volver al lugar con los tres **puntos de acción**.

» Usa el de la derecha del todo para llegar al principio del nivel. Recorre los muelles hacia la izquierda, elimina a los enemigos y entra en el **salón pirata**.

» El control pasará a Barbossa. Avanza ligeramente para provocar que un puñado de enemigos salgan del hueco de las escaleras. Acaba con ellos y baja las escaleras para **liquidar otra oleada**.

» Despejada la zona, podrás usar el cañón para romper un mástil y usarlo de pasarela. Sube de nuevo por las escaleras y busca el mástil para cruzar.

» Llegarás a la zona donde estaba cautivo el segundo lord pirata que rescataste como Jack. Avanza en dirección al salón para provocar una secuencia tras la que te verás a bordo de un bote echando un por uno a todos los **soldados Británicos que suben sin billete**.

» Superado el trayecto en bote, llegarás automáticamente al salón y el nivel habrá finalizado.

Maelstrom

Dificultad: Difícil

» Deberás proteger a tus hombres tanto en "La Perla" como en "El Holandés". Comienza el nivel eliminando a los enemigos en la cubierta de "La Perla". **Vigila los destellos en el suelo**. Cuando veas uno, significará que un rayo está a punto de impactar en el suelo.

» Tanto tu personaje como los enemigos resultarán **dañados por el rayo**, por lo que podrás aprovecharlo en tu beneficio.

» En determinados momentos oirás voces de auxilio. **Sigue la flecha** y usa el punto de acción para llegar al otro barco si fuera necesario.

» Para ayudar a tus compañeros piratas sólo debes estar cerca de ellos mientras estén luchando. **Si estás demasiado lejos**, un contador de tiempo aparecerá en la parte superior de la pantalla. Si el contador llega a cero, tu compañero muere y la partida termina.

» Cuando estés en "La Perla", vigila los rayos, y cuando estés en "El Holandés", vigila los tornados. **Éstos son especialmente peligrosos**. Si no estás al máximo de salud, con toda seguridad te matarán, por lo que conviene esquivarlos.

» Fíjate siempre en los laterales de la pantalla. Si estás atento, verás una **ráfaga de viento** pasar. Eso significa que el tornado está a punto de aparecer. Comienza a moverte arriba y abajo para esquivarlo bien. Debes moverte en esta dirección. Si lo haces de izquierda a derecha no verás a tiempo el peligro y el tornado te alcanzará.

» Una vez que tus hombres **estén a salvo**, comenzará el duelo Will vs. Davy Jones. Durante la primera parte del duelo deberás pelear normalmente. Recuerda usar los rayos a tu favor en esta parte.

» Durante la segunda parte **será Jack quien se enfrente a Davy**. Tras unos cuantos golpes, completa el "jackanismo" y termina el duelo con Will.

» Tras la escena, estarás controlando a Jack a bordo de **"La Perla"**. Tu enemigo ahora será Becket y su armada británica.

» Elimina a los soldados británicos en la cubierta de "La Perla" y ponte a cubierto detrás de las cajas cuando veas que **los cañones del enemigo** se preparan. Las zonas para cubrirse estarán marcadas en rojo. La marca desaparecerá cuando sea seguro salir.

» Fíjate en los cañones de cubierta que apuntan al barco británico. En determinados momentos podrás dispararlos para lanzar dos arpones y atraer el barco. **Repite todo este proceso al menos tres veces** para acabar con los ingleses y, por fin, con el juego.

!



APROVECHA LA SITUACIÓN

» Cuando veas el resplandor en el suelo, quedarán pocos segundos para la caída de un rayo. Coloca a un enemigo cerca para dañarlo gravemente.



harry potter



POR **BEN REILLY**

y la orden del fénix

Lord Voldemort ha regresado. El peor enemigo de Harry Potter pretende conseguir más poder y Harry sólo cuenta con la ayuda de sus amigos. En esta aventura ha de mostrar su coraje al convencer al mayor número posible de aliados en su lucha contra el Señor Oscuro, al tiempo que sobrevive a otra gran amenaza: un nuevo curso en Hogwarts. Ayuda a Harry, Ron y Hermione a descubrir todos los secretos del castillo a la vez que se convierten en los mejores magos de Gryffindor.

guía

harry potter y la orden del fénix

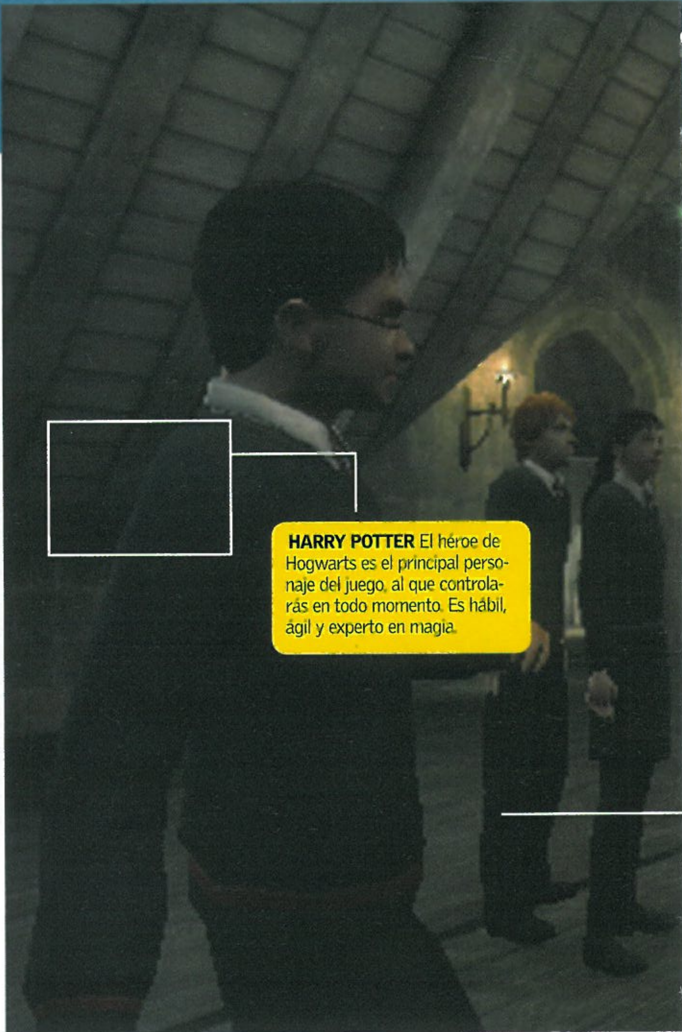
LO BÁSICO

Son muchas las pruebas que aguardan a Harry, así que conviene que repase los fundamentos de la magia para poder completar este curso.

PS2

LOS MISTERIOS DE HOGWARTS El castillo que acoge a estos estudiantes de magia es, en esta ocasión, realmente gigantesco. Cada sala oculta una serie de secretos que, de ser descubiertos, te darán Puntos de Magia para mejorar tus hechizos. Encontrarlos todos es un reto, así que explora sin prisa y observa cada rincón de Hogwarts.





HARRY POTTER El héroe de Hogwarts es el principal personaje del juego, al que controlarás en todo momento. Es hábil, ágil y experto en magia.

EL EJÉRCITO DE DUMBLEDORE Son pocos los que creen que el Señor Oscuro ha regresado. Además, el Ministerio y la Profesora Umbridge están en tu contra. Tu objetivo es encontrar a 28 aliados, superar las pruebas que te propongan y así convencerles para que se unan a tu sociedad secreta, el Ejército de Dumbledore.



HECHIZOS Y CONJUROS

La magia tiene un doble uso en esta aventura. Por un lado, los hechizos para mover objetos te permiten descubrir secretos y resolver puzzles. Pero a la hora de combatir has de usar conjuros tanto de Defensa como de Ataque. Para realizarlos debes hacer sencillos movimientos con el stick analógico derecho, los cuales has de recordar para vencer en los Duelos.

CONSEJO: El castillo de Hogwarts está repleto de alumnos, quienes hacen comentarios de todo tipo a tu paso. Presta atención a sus palabras, así como a lo que digan los cuadros y a los sonidos de objetos: tras este ruido siempre se ocultan recompensas.

Los alumnos de Hogwarts son posibles aliados. Si realizas las tareas que te encargan, se unirán al Ejército de Dumbledore.

Ron te acompaña en todo momento. Al igual que Hermione, puede darte pistas.

La magia impregna el castillo. Examina todo el escenario para resolver puzzles y mejorar tus sortilegios.



HECHIZOS DE MOVIMIENTO. Accio, Depulso y Wingardium Leviosa sirven para atraer, alejar o hacer levitar todo tipo de objetos.



HECHIZOS DE INTERACCIÓN. Conjuros especiales para activar objetos, como Incendio, que prende antorchas y candiles.



HECHIZOS DE DEFENSA. Un conjuro como Protego te permite evitar hechizos del enemigo si estás librando un duelo de magia.



HECHIZOS DE ATAQUE. Los más eficaces son Desmaio y Expeliarmus. Lanzarlos exige que estés atento a los contraataques del rival.

ASÍ ES UN DÍA DE CLASE EN HOGWARTS



DUELOS DE MAGIA

Los miembros de Slytherin son los enemigos acérrimos de Harry. Muchas veces Draco y sus amigos pelearán contigo, o bien tú mismo puedes retarles. Si escuchas un comentario ofensivo, apunta al estudiante con R1 y disponte a darle su merecido.



PUZZLES

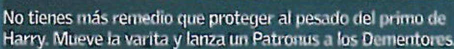
Ya sea en forma de pruebas escondidas o peticiones de los candidatos al Ejército de Dumbledore, es preciso que resuelvas pequeñas pruebas, como recomponer un cuadro, o recuperar objetos escondidos. Solo necesitas ingenio y los hechizos de movimiento.



RETOS OCULTOS

El Mapa del Merodeador indica el porcentaje de secretos descubiertos en cada zona. Revisa con el Círculo todos los rincones para encontrar pruebas alternativas.





No tienes más remedio que proteger al pesado del primo de Harry. Mueve la varita y lanza un Patronus a los Dementores.



Aprende a usar Reparo, junto a Hermione, para reparar la vajilla rota de la mesa, además de las estanterías que hay detrás.

PS2

Harry Potter ya no es un niño. En su aventura más arriesgada, debe reunir a un grupo de valientes para plantar cara a Lord **Voldemort**. Pero antes ha de proteger a su primo de los Dementores, una acción que le ha de traer muy malas consecuencias.

Mansión Black

1 - SIRIUS BLACK
Hechizos básicos

» **Sirius** se ofrece para ayudarte con hechizos. Los dos primeros son **Accio** (pulsando dos veces el stick analógico izquierdo hacia vosotros), que atrae a los objetos, y **Depulso**, para alejarlos con dos toques de stick hacia delante. Prueba con los muebles, junto a **Ginny**, y después reúnete con **Hermione**.

» Junto a ella vas a aprender Reparo: apunta con la varita a los platos rotos de la mesa y, girando en círculos hacia la derecha, podrás reparar dichos enseres. Arregla también la estantería y sigue a **Sirius**.

» **Ron** tiene problemas con su equipaje, así que usa el hechizo Levitas como indica **Sirius**: consiste en dos pequeños cuartos de giro del stick, hacia delante. Haz levitar la ropa de **Ron** de la cama y déjala caer con X. dentro de su baúl. Recuerda estos hechizos para descubrir secretos.

Consejo: la vista especial se activa con Círculo y es una perspectiva subjetiva que te permite mirar con detenimiento una habitación para descubrir sus secretos.

Hogwarts

1 - RON WEASLEY
Exploración

» **Ron** te ayuda a familiarizarte con los movimientos más básicos, como correr y observar en el patio.

» Activa el Mapa del Explorador (Select) y presiona Derecha en la cruceta para abrir la lista de personajes. Debes buscar a **Hermione**, así que señala su localización y sigue las huellas. El objetivo es la Sala Común de Gryffindor, en el séptimo piso.

» Tras hablar con **Cho** en el vestíbulo, sube las escaleras. Prueba a hablar con los retratos para futuras búsquedas de contraseñas. La Señora Gorda pide el santo y seña para entrar en la Sala Común, pero basta con preguntárselo a un compañero.

» Revisa la habitación para conseguir puntos de magia. Puedes retar al campeón de ajedrez de **Gryffindor**.

2 - NEVILLE LONGBOTTOM
Clase de Defensa

» Pon rumbo a Defensa contra las Artes Oscuras, la clase de la señora **Umbridge**. Baja por las escaleras.

» Al llegar al puente vas a ver a **Neville**, que está en problemas con unos chavales de Primero. Apunta a los mocosos con la varita y asunto resuelto. Ahora, id todos juntos a la clase, por las escaleras de caracol.

3 - FRED Y GEORGE
Prácticas de duelo

» En el Patio de Transformaciones te esperan **Fred** y **George**, para enseñarte un par de hechizos de ataque. En concreto, **Desmaio**: pulsa Delante y luego

VIVE TU PROPIA AVENTURA

La novedad principal en la nueva aventura de Harry es que puedes cumplir cada misión con total libertad de acción y elección.

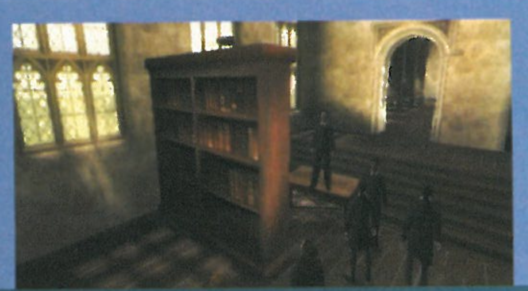
» **No es preciso seguir un orden al buscar miembros para el ED. De hecho, puedes cumplir varias misiones a la vez.**

» **En cualquier momento puedes explorar el castillo con libertad sin que importe que estás realizando una misión.**

» **Para cumplir cada misión debes moverte de un punto a otro, algo que puedes aprovechar para descubrir secretos durante el trayecto.**

» **Si te pierdes o te atascas, habla con Ron o Hermione, que te acompañan en todo momento.**

» **El Mapa del Merodeador es tu mejor aliado: pulsa Select para localizar todos los objetivos y lugares del castillo y de las clases.**



Si quieres recuperar el libro, tienes que levitar la mesa junto a las estanterías en las que se pose hasta que por fin se detenga.



Para quemar el Lazo del Diablo que bloquea el Invernadero debes lanzar el conjuro Incendio junto a Hermione, Ron y Neville.

haz dos pequeños giros. Prueba con **Fred** este sortilegio.

» El siguiente hechizo es **Expeliarmus** (Atrás, Atrás), que desarma al rival. Prueba ambos ataques.

4 - MYRTLE LA LLORONA
El secreto del baño

» El siguiente objetivo es la Biblioteca, que has de señalar en el Mapa del Merodeador. Para conseguir el libro que buscas es preciso mover la mesa hasta la estantería sobre la que se encuentra. Usa **Wingardium Leviosa** y muévela hasta la esquina.

» Mueve la mesa de una estantería a otra, y sube a ella para que el libro se active. Por fin se para el libro.

» Ve al Baño de **Myrtle**. Allí **Hermione** te enseña un eficaz hechizo para encender los candiles: **Incendio**. Pulsa Delante, Atrás, Delante, Atrás y arrojarás algo de luz sobre el asunto. Para que **Myrtle** aparezca has de encender todas las lámparas del baño.

5 - NEVILLE LONGBOTTOM
La Sala de Menesteres

» Antes de buscar a **Neville**, ve al vestíbulo del segundo piso y, tras hablar con el cuadro del Cazador, habla con un miembro de Hufflepuff para descubrir el santo y seña del pasadizo: Huevo de Dragón.

» Tapa el cuadro del ojo parlanchín y habla con el bigotudo guardián del cuadro, para que te deje pasar a cambio de dicho favor.

» **Neville** te espera en la entrada del Invernadero, pero tiene un problema con la planta Lazo del Diablo, que bloquea la puerta. Para librarte de esta enredadera tienes que usar **Incendio** con **Hermione**, **Ron**y **Neville**, quemando la planta. Dentro del Invernadero hay más Lazo del Diablo.

» **Neville** te informa de que el escondite, la Sala de Menesteres, está en el séptimo piso. Síguele y entra.

» **Neville** te pide que le enseñes **Protego**. Es sencillo: apunta la varita y pulsa dos veces Delante.

6 - GINNY WEASLEY
Los gemelos en apuros

» ¡Menuda lista de candidatos al **ED**! Puedes reclutarles en el orden que prefieras, pero mientras lo haces, has de estar atento a las Gárgolas Parlantes, estatuas con forma de jabalí muy habladoras. Luego lo agradecerás... en cualquier caso, busca a la hermana de **Ron** en la Sala Común de Gryffindor. **Ginny** te cuenta que **Umbridge** ha confiscado Veneno de Doxy a **Fred** y **George**, y que lo ha escondido en su almacén. Para poder entrar debes subir a tu dormitorio y coger de tu baul la Capa de Invisibilidad. Es hora de ir al almacén de **Umbridge**, en la clase de Defensa contra las Artes Oscuras del tercer piso. Hay dos estudiantes de Slytherin vigilando, así que rompe las vasijas y pasa a su lado mientras las reparan. Sube las escaleras y entra en el despacho, con cuidado. A continuación coge el Veneno de Doxy (la botella verde) y sal echando lechugas. Habla con **Ginny** para que se una al **ED**. De vuelta a la Sala de Menesteres, enseña al grupo el hechizo **Reducto**: Delante y girando hacia la izquierda. Apunta a los Dementores de cartón para que **Ginny** practique.

7 - ANGELINA JOHNSON
Trampa en la Sala de Trofeos

» La siguiente recluta está cerca del Comedor, un largo trayecto durante el cual encontrar muchos puntos de magia en cuadros o estatuas. Una vez en el comedor, ve al fondo. La silla de **Dumbledore** bloquea una puerta, tras la que **Angelina** pide socorro. Mueve la silla con **Wingardium Leviosa** y entra en la sala de trofeos. Draco ha hecho de las suyas. Para que no "enmarronen" a Angelina, mueve cada trofeo hasta su respectiva urna, por medio de Wingardium. Las urnas tienen el mismo color que cada trofeo. Una vez dentro, recompón los cristales de las urnas con Reparo. **Filch** no puede pillar a Angelina, quien en agradecimiento lleva al **ED** a **Alicia** y **Katie**.



Coloca cada trofeo en la urna que le corresponda y arrégalas con Reparo.

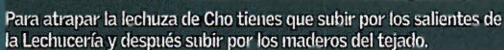
8 - ANTHONY GOLDSTEIN, MICHAEL CORNER Y TERRY BOOT
Revelación de la Sala de Menesteres

» Un nuevo recluta, esta vez en la zona del vestíbulo y más allá de la Enfermería. Atento al cuadro con telarañas: quémalas para contar con su pasadizo secreto. Anthony está en el siguiente pasillo y no pone pegas a unirse al **ED**. El siguiente en la lista es **Michael Corner**. Baja al primer piso y cruza el pasillo hacia el vestíbulo, y de ahí al puente. El chaval está deseando entrar en el **ED**. Adelante con el tercer recluta, cerca de la Torre del Reloj. Busca a Terry en el **Mapa** y sigue las huellas hasta el cuarto piso. En el siguiente patio hay varias estatuas que reparar, un árbol con frutos maduros y una pareja de jugadores de **Gobblestones**. Terry también se apunta al Ejército **Dumbledore**.



Anthony, Michael y Terry se unirán al ED con sólo informarles sobre la Sala de Menesteres.





Para atrapar la lechuza de Cho tienes que subir por los salientes de la Lechucería y después subir por los maderos del tejado.



Camina por las cornisas y pulsa varias veces X si quieres ir más deprisa. También puedes deslizarte hacia abajo por las tuberías.

9 - CHO CHANG
Travesuras en la Lechucería

» Sigue las huellas a través del puente cubierto y sal al exterior de Hogwarts. Continúa desde el Círculo de Piedra y sube por la escalinata hasta la Lechucería.

» Dentro, **Cho** quiere enviar un paquete a su madre, pero su lechuza no está por la labor. Sube las escaleras para intentar cogerla y cuando se pose sobre uno de los huecos, ve hacia la derecha.

» Pegado al muro, deslízate hacia la lechuza, que de nuevo emprende el vuelo hacia arriba. No te queda más remedio que seguir subiendo hasta la cima de la torre, donde el pájaro decide parar en un saliente.

» Arregla los maderos con Reparo y trepa por ellos para alcanzar la lechuza, que finalmente se posa en el centro. **Cho** acepta ir a la Sala de Menesteres.

10 - SUSAN BONES
Rescate de los Sytherin

» Busca a Susan en el **Mapa** y sal de la Lechucería. Vuelve al castillo, pasando por el Puente Cubierto y el Patio de la Torre del Reloj. Una vez en las escaleras, corre hacia el Patio de Transformaciones. **Crabbe** y **Goyle** están acosando a Susan, así que dales su merecido. Estos matones son vulnerables a **Desmaio**, pero no dejes de moverte para evitar sus ataques. Usa **Expeliarmus** para desarmarles.



Consejo: Los hechizos no funcionan si no repites los movimientos precisos. Por ejemplo, no podrás arreglar un objeto roto si no usas Reparo ininterrumpidamente.

11 - COLIN CREEVEY
Recuperación de la cámara

» No muy lejos de este patio está **Colin**, en concreto en el Patio Empedrado. De nuevo los de Slytherin van pidiendo guerra, y han subido la cámara de **Colin** a la cornisa más elevada del patio. Repara la escalera y sube a la pasarela.

» Toma nota de las estatuas: cada vez que recompongas una de ellas, activas un sello oculto. Ahora, busca en la pared contigua una zarza junto a unos salientes. Quema la planta trepadora con **Incendio** y sube por los salientes, igual que si fuera una mesa.

» Ahora ve hacia la derecha y trepa por la tubería hasta la cornisa superior, a la izquierda. Recoge el Paquete de **Fred** y **George** y sube por la tubería de la izquierda.

» En la siguiente cornisa puedes usar la varita y reparar la tubería de la derecha. Tras subir, usa Reparo en el borde de la cornisa de la derecha.

» Justo enfrente está la cámara de **Colin**: usa **Wingardium Leviosa** para levantarla y déjala caer al suelo, empleando X. A continuación, deslízate por las tuberías y vuelve sobre tus pasos para poder reunirte con tus amigos. **Colin** está como loco por entrar en el **ED**.

» Regresa a la Sala de Menesteres y enseña a tu espídico amigo el hechizo **Petrificus Totalus**. Este hechizo paralizador se realiza pulsando Delante, y a continuación girando la varita hacia la derecha.

12 - ERNIE MCMILLAN
Ingredientes para pociones

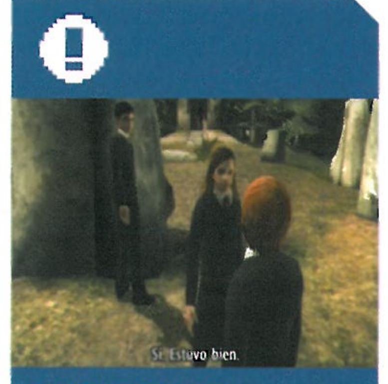
» Una vez más tienes que salir al exterior del castillo. Ve más allá del Círculo de Piedra y baja hacia la Cabaña de **Hagrid**.

» **Ernie** está abrumado con los deberes de Herbología. Lo primero a encontrar son cinco plantas Moly.



LA IMPORTANCIA DE LOS PASADIZOS

» Conviene que hables con todos los retratos que encuentres en el juego. De ese modo, podrás activar los pasadizos secretos y acceder a atajos importantes que son utilizados por el Mapa del Merodeador. Ahorrarás mucho tiempo y así no te perderás en las inmensidades del castillo.



RECORDANDO VIEJOS TIEMPOS

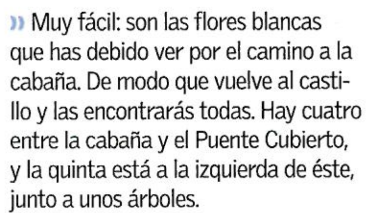
» Hay ciertos elementos mágicos que, al ser analizados, dan más Puntos Mágicos de lo normal, ya que están relacionados con aventuras previas.



Si quieres extraer la Raíz de Mandrágora, antes debes colocarte las orejeras de la derecha. De lo contrario, no podrás acercarte.



Los paquetes de los gemelos tienen que ser colocados en las barcas, por medio de Wingardium Leviosa, y tras retirar las lonas.



›› Muy fácil: son las flores blancas que has debido ver por el camino a la cabaña. De modo que vuelve al castillo y las encontrarás todas. Hay cuatro entre la cabaña y el Puente Cubierto, y la quinta está a la izquierda de éste, junto a unos árboles.

›› Ahora necesitas Raíz de Mandrágora. Ve al Invernadero y habla con la Profesora **Sprout** para la siguiente pequeña tarea.

›› La Raíz de Mandrágora está en la sala de enfrente, para cogerla debes ponerte las orejeras, que encontrarás a la derecha. Ya tienes todos los ingredientes, así que comunícaselo a **Ernie**.

13 - ZACHARIAS SMITH

Ayuda con los deberes

›› Este es el compañero del **ED** más pesado de todos. Ve a la Biblioteca para escuchar cómo **Zacharias** te chantajea con su deberes.

›› Lo primero es buscar el Monstruoso Libro de los Monstruos, que se encuentra en la siguiente sala de la Biblioteca. No tiene pérdida: ¡es un libro que muerde! Examínalo y llévaselo a **Zacharias**, que ahora quiere Poción Herbovitalizante.

›› Para conseguirla es necesario ir a la Enfermería y coger una botella rosácea. Regresa a la Biblioteca...

›› ...en vano, ya que el señorito **Zacharias** quiere ahora la fecha de defunción de **Nick Casi Decapitado**. Por suerte, el fantasma está justo al lado y te informa de que dicha fecha fue 1492. Menos mal que este dato es el último requisito de **Zacharias**.

›› Bueno, casi: en la Sala de Menesteres tienes que mostrarle el hechizo Crucio, que hace levitar al enemigo. Presiona Delante y haz dos pequeños giros hacia la izquierda.

14 - PADMA Y PARVATI PATIL

Localización de la Sala de Menesteres

›› Las gemelas de Hogwarts están en el tercer piso, en el vestíbulo. No tienen del todo claro si quieren ingresar en el **ED**, así que volved a preguntárselo en la clase de Adivinación.

›› Seguid las indicaciones del **Mapa** para llegar a esta clase. Ya en la puerta escuchas cómo **Umbridge** discute con la Profesora **Trelawney**, tras lo que las gemelas **Patil** deciden entrar en el **ED**.

15 - FRED WEASLEY, GEORGE WEASLEY Y LEE JORDAN

Ocultación de los fuegos artificiales

›› El siguiente objetivo ha de llevarte al exterior. Desde el Patio Empredrado, baja la gran escalinata (atento: hay antorchas que prender con **Incendio**), y desciende hasta el muelle del lago, junto al cobertizo.

›› Los gemelos tienen varios paquetes misteriosos que quieren ocultar a **Umbridge** y necesitan tu ayuda. Entra en el cobertizo y sube por la escalerilla.

›› Lo primero es quitar las lonas de las barcas, con **Wingardium Leviosa**.

›› Después, y con este mismo hechizo, recoge las cajas que te envían los gemelos y colócalas en las barcas, un total de tres en cada una. Baja y disfruta del espectáculo.

16 - HANNA ABBOTT

El pasadizo secreto

›› **Hanna** está en la Mazmorra, justo al final de las escaleras.

›› Se pone demasiado nerviosa con los exámenes como para arriesgarse a entrar en el **ED**, a no ser que haya un pasadizo secreto al séptimo piso.

›› Dicho y hecho: ve al principio de la escalera y habla con el retrato del mago, justo el pasadizo que necesitas. La contraseña es Vil villano, así que dísela a **Hanna**.

17 - LUNA LOVEGOOD

Los Thestrals

›› Es el momento de regresar a la cabaña de **Hagrid**. Una vez allí, sigue y adéntrate en el bosque.

›› **Luna** es el último miembro del **ED** que necesitas, pero para convencerla tienes que ayudarla a dar de comer a los Thestrals del bosque.

›› ¿Ves ese fardo de comida? Usa **Depulso** o **Wingardium Leviosa** para subirlo hasta la zona más alta del claro. Para que no se caiga por la cuesta, puedes depositarlo en los diversos huecos que llevan a la cima. Cuando aparezcan los Thestrals, **Luna**, por fin, aceptará entrar en el **ED**.

18 - DEAN THOMAS

Gárgolas parlantes

›› ¿Recuerdas que debías estar atento a las gárgolas parlantes? **Dean**, en el Patio de Transformaciones, os pide ayuda con sus deberes, que consisten en localizar estas estatuas.

›› Son un total de cinco y, por si has pasado por alto alguna de ellas durante las anteriores misiones, esta es su localización:

1 - En el mismo patio en el que hablas con **Dean**.

2 - En las escaleras que llevan a Defensa contra las Artes Oscuras.

3 - Al final del Viaducto.

4 - En el Patio Empedrado, en la pasarela de las escaleras derruidas.

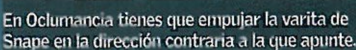


Mueve el saco de comida de los Thestrals hasta la zona más elevada del claro.

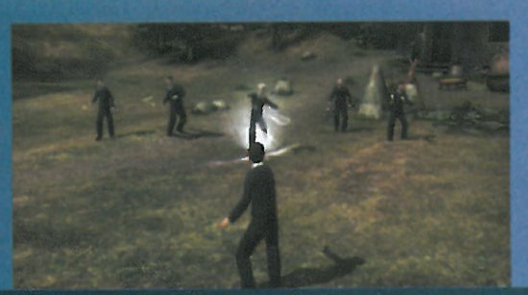


Las Gárgolas Parlantes tienen forma de jabalí. Encuentra las cinco para ayudar a Dean.





En Oclumancia tienes que empujar la varita de Snape en la dirección contraria a la que apunte.



Junto a Ron y Hermione te será más fácil derrotar a Malfoy, Crabbe y Goyle junto a la cabaña.

5 - En el cuarto piso, en una terraza junto a las escaleras.
Cuando las hayas encontrado todas, vuelve con **Dean** para decírselo.

19 - CHO CHANG
Hechizo Levicorpus

» En la Sala de Menesteres, la novieta de **Harry** quiere aprender el hechizo Levicorpus.
» Habla con ella y únete a **Hermione** para practicar este encantamiento que pone boca abajo al rival.
» Para lanzarlo, pulsa Delante en el stick seguido de dos pequeñas pulsaciones hacia la izquierda.

20 - HARRY Y RON
Carrera al despacho de Dumbledore

» Tras la pesadilla de **Harry**, reúnete con **Ron** y salid de inmediato del dormitorio. **McGonagall** está en la puerta de la Sala Común, pero está de vuestra parte.
» Baja las escaleras para llegar al despacho de **Dumbledore**. Pero no irás más allá del vestíbulo...

21 - PROFESOR SNAPE
Clase de Oclumancia (I)

» **Voldemort** es una amenaza si **Harry** no la combate en su mente, y **Snape** es el encargado de ayudarle.
» Debes evitar que **Snape** acceda a vuestros recuerdos (de los que hace comentarios hirientes), y para ello: aleja su varita en la posición contraria.
» Por ejemplo, si **Snape** apunta su varita hacia arriba, pulsa Abajo en el stick derecho hasta hacer que la varita descienda del todo. Tienes que expulsar a **Snape** de cuatro recuerdos para poder derrotarle.

Consejo: Una vez Umbridge descubre el ED, varios personajes y objetos cambian de lugar en Hogwarts. Aprovecha para explorar nuevos secretos mágicos.

Mansión Black

1 - HARRY Y SIRIUS
Navidades

» Durante este receso puedes hablar con los Aurores, **Hermione** y **Ron**, seguir a **Sirius** o preguntar al Señor Weasley cómo se encuentra.
» **Ginny** te pide ayuda en su habitación, en la primera planta, para encontrar los objetos que ha escondido Kreacher, el elfo doméstico. Usa **Accio** o **Depulso** para mover los muebles y encontrarlos todos. Cuando estés listo para irte, habla con Arthur Weasley y luego con **Sirius**, en la sala del tapiz.

Hogwarts

1 - PROFESOR SNAPE
Clase de Oclumancia (II)

» Tras charlar con **Hagrid**, regresa al castillo para tu segunda clase de Oclumancia. Si lo deseas, examina el monolito para recordar viejas aventuras de la pandilla.
» Una vez en la clase de **Snape**, mueve su varita en sentido opuesto.

2 - SALA DE MENESTERES
Patronus

» Sube hasta el séptimo piso y entra en la Sala de Menesteres.
» Hoy toca Patronus, así que saca la varita y apunta a los Dementores de cartón, mientras mueves la varita en círculos para invocar al Patronus.
» Por desgracia, **Umbridge** ha descubierto todo. **Ron** y **Hermione** escapan y le toca a **Harry** enfrentarse a **Malfoy** y los suyos. Puedes intentar defenderte con todo lo que tengas (**Desmaio**, **Levicorpus**, **Protego**), pero serás derrotado.

3 - CABAÑA DE HAGRID
Emboscada

» Es preciso evitar que **Hagrid** sea expulsado. Corred a su cabaña, desde el patio, y prepárate para un duelo.
» Esta vez **Ron** y **Hermione** se unen a ti, con lo que vencer a **Malfoy** va a ser más sencillo.
» Usa **Protego** y **Desmaio** de forma continua y muévete de un lado a otro para evitar los contraataques. Cuando un enemigo esté abatido, lanza inmediatamente **Expeliarmus**.

4 - COLIN CREEVEY
Vociferadores

» Es hora de recomponer el Ejército de **Dumbledore**. El miembro más cercano es **Colin**, en la Lechucería. Los gemelos Weasley le han encargado mandar unos vociferadores, pero la torre está completamente cerrada.
» El primer paso es quemar entre todos la enredadera, gracias al conjuro **Incendio**. Sube por la tubería y trepa de una cornisa a otra.
» Pulsa **Cuadrado** junto a la ventana para entrar en la Lechucería, si bien puedes subir del todo para conseguir más puntos de magia.
» Una vez dentro, pide a **Colin** que te



La entrada a la Lechucería es la ventana más elevada de la torre, junto a la cornisa de la derecha.



El primer pantano portátil está dentro de la Torre. Usa Reducto para romper las tejas.

envíe los paquetes y, con **Wingardium Leviosa**, colócalos en los huecos marcados con una **X** roja.

» ¡**Filch** se acerca! Entra por la puerta de la izquierda, sube al saliente, sal por la ventana y reúnete con tus amigos al bajar por las cornisas.

5 - LUNA LOVEGOOD
Empantanamiento de los patios (I)

» **Fred** y **George** no se quedan de brazos cruzados. En el patio de entrada está **Luna**, quien os dice que los gemelos han preparado pantanos portátiles en los tres patios.

» Para activar el primero, quemad entre todos la enredadera junto a la entrada, y sube por el saliente, tras colocar un banco para auparte.

» Ahora repara el agujero en el tejado, a la izquierda. Para sacar el pantano usa **Reducto** en la torre.

» Haz bajar el pantano al patio y vuelve con el grupo. Ya puedes activar el objeto con **Incendio**.

6 - GINYY WEASLEY
Empantanamiento de los patios (II)

» El segundo pantano lo vigila **Ginny** en el Patio de Transformaciones. El problema es que está enganchado en las ramas de un árbol, y los de Slytherin se han dado cuenta.

» Sois cuatro, así que no te será difícil acabar con los matones de **Malfoy**. Recoge el pantano con **Wingardium Leviosa** y actívalo en el centro del patio.

7 - RON, HARRY Y HERMIONE
Empantanamiento de los patios (III)

» Dirígete al Patio Empedrado para encontrar el último pantano.

» Está en la zona más elevada, de modo que repara la escalera y la tubería de la izquierda.

» Sube por ella hasta las cornisas para, a continuación, trepar hasta la pasarela de la izquierda.

» Una vez en suelo firme, haz bajar el pantano y después desciende junto a tus compañeros. Activa el pantano con **Incendio** y convierte lo que era un patio en una ciénaga maloliente.

8 - DEAN THOMAS
Sabotaje del Reloj

» **Dean** ya no te va a dar quebraderos de cabeza. A Tiene una idea para fastidiar a **Umbridge**. Reúnete con él en la Torre del Reloj.

» El plan es hacer que el reloj se vuelva loco. Para empezar vas a hacer que vaya marcha atrás. Fíjate en los engranajes de la izquierda y en los huecos de la izquierda.

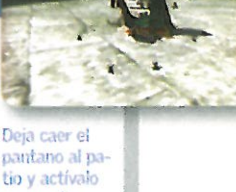
» Tienes que usar **Wingardium Leviosa** para mover los engranajes de un lado al otro, al hacer que encajen para que el reloj funcione al revés.

» Pero eso no es suficiente: subid por las escaleras a lo más alto de la torre. Allí hay más engranajes, que debes bajar hasta donde está **Dean**. Ya que estás ahí, toca las campanas para obtener puntos de magia.

» Vuelve con **Dean** y coloca las piezas en los huecos restantes. ¡El reloj se ha vuelto loco!

9 - LAS GEMELAS PATIL
Silenciamiento de Umbridge

» Al final del pasillo del quinto piso te esperan las gemelas, que pretenden sabotear la red de altavoces de **Umbridge**.



Deja caer el pantano al patio y actívalo por medio del conjuro Incendio.



Las piezas del reloj, a la derecha, deben colocarse a la izquierda para así sabotearlo.



LOS PUNTOS DE MAGIA

» Cada vez que descubras un secreto, unas esferas azules vienen hacia ti. Al conseguir un número concreto de esferas tu magia mejora. Cada secreto oculta una cantidad variable de esferas, pero has de descubrirlos todos si quieres completar al 100% esta aventura, al revisar el Mapa.

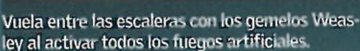


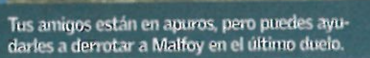


LOS NAIPES EXPLOSIVOS

» Puedes disfrutar de este minijuego en el Vestíbulo Principal. Consiste en emparejar cartas en una baraja que se mueve cada vez más rápido.




Vuela entre las escaleras con los gemelos Weasley al activar todos los fuegos artificiales.


Tus amigos están en apuros, pero puedes ayudarles a derrotar a Malfoy en el último duelo.

» Busca un banco y colócalo, con **Wingardium Leviosa**, debajo del altavoz rosa que hay a la izquierda.

» Pon un segundo banco sobre el anterior y sube sobre él para verter Poción Bocazas en el altavoz, lo que hará que **Umbridge** cambie el tono.

» Ahora, a por el siguiente altavoz, en el vestíbulo del tercer piso y justo entre dos bancos. Un poco de Poción Bocazas y listo.

» Hay un tercer altavoz en la siguiente sala, junto a las escaleras. Los dos bancos están a la derecha.

» El cuarto altavoz se halla en el vestíbulo del Viaducto, junto a un banco, y a la derecha de otro.

» Justo al lado de la entrada a la biblioteca está el quinto altavoz.

» Por último, el sexto es el del patio de Transformaciones.

10 PROFESOR SNAPE
Clase de Oclumancia (III)

» **Malfoy** te avisa de que **Snape** te espera. Baja hasta el vestíbulo de Slytherin y desciende a la mazmorra donde el profesor da clase.

» Derrota a **Snape** cuatro veces consecutivas y protege tus recuerdos.

11 - FRED Y GEORGE
El gran momento

» Reúnete con los gemelos Weasley en el vestíbulo del tercer piso, junto a las escaleras.

» Haz los honores para activar este pantano, algo que va a poner a **Filch** de muy mala uva.

» Los gemelos montan en sus escobas, y tú debes guiarlos entre las escaleras para que, por medio de **Incendio**, activen los paquetes de fuegos artificiales repartidos por todos los pisos.

» Los controles de la escoba son muy sencillos: con el stick izquierdo puedes moverte, girar y cambiar de sentido, mientras que el stick derecho debe usarse sólo para **Incendio** o **Reducto**.

» Cuidado con golpearse con las escaleras mientras éstas cambian de posición.

» Finalmente, y tras irrumpir en el Comedor, activa los últimos fuegos artificiales con un hechizo para hacer una despedida triunfal.

12 - GINNY, LUNA Y COLIN
Rescate

» Tras la emocionante secuencia, tu punto de partida es el bosque. Corre hacia el castillo para ayudar a tus cuatro amigos, que luchan en el Círculo de Piedra.

» Es el combate más duro del juego, pero lideras un grupo de cinco magos contra **Malfoy** y sus secuaces.

» Muévete de un lado a otro y usa **Protego** y **Expeliarmus** de forma continua. Si caes, mueve el stick para recuperarte cuanto antes.

Ministerio de Magia

1 - SIRIUS BLACK
Protección de Harry

» En este duelo manejas a **Sirius** contra los dos mortífagos más peligrosos, en la batalla final.

» **Sirius** usa los mismos hechizos de ataque, solo que su poder es más elevado. Muévete de un lado a otro y lanza **Desmaio** y **Reducto** sin cesar, aunque tu poder está igualado con el de tus oponentes.

Consejo: Aunque casi todos los secretos están disponibles, deberías cumplir las tareas de los profesores y los retos de ajedrez antes de enfrentarte a Voldemort.



EL CURSO CONTINÚA

» No te preocupes si llegas al final de la aventura principal sin haber descubierto el 100% de los secretos. Puedes seguir en Hogwarts y explorar el castillo a tus anchas, así como cumplir nuevos retos (como la búsqueda de los objetos de Luna) sin ninguna prisa.



PARTIDA DE GOBBLESTONES

» La particular versión de la petanca de hogwarts se puede jugar en el Patio de Transformaciones. Cuidado, no es un juego especialmente fácil.



Dumbledore se enfrenta a Voldemort en un triple combate. Haz un buen uso de su poder superior.



Para evitar que Voldemort posea a Harry, usa tus lecciones de Oclumancia y mueve su varita.

2 - DUMBLEDORE
Duelo contra Voldemort

» **Dumbledore** es el personaje más poderoso del juego. Sus hechizos tienen más del cuádruple de poder que los de **Harry** o **Sirius**.
» Este mago también posee gran aguante, pese a su limitada capacidad de movimiento.
» Usad **Protego** cada vez que se aproxime un hechizo de **Voldemort** y contraatacad con Rictus Sempra, **Desmaio** y **Reducto**.
» Cuando **Voldemort** encaje varios golpes se teletransportará sobre la fuente. Desde allí absorbe todos tus hechizos para lanzarlos en un único y devastador ataque.
» Espera a que ese conjuro se acerque, activa **Protego** y contraataca antes de que tu enemigo vuelva a concentrar su poder.
» Tras varios impactos, **Voldemort** juega sucio y comienza a arrojarte el mobiliario de la saga, lo que le deja indefenso frente a vuestros ataques.
» Procura acercarte a Voldemort para que tus ataques impacten y le causen más daño.

3 - HARRY POTTER
Duelo mental contra Lord Voldemort

» El Señor Oscuro intenta apoderarse de tu mente.
» Tienes que seguir el método que te ha enseñado **Snape**: mueve el stick derecho en la dirección opuesta a la varita de **Voldemort**.
» Tras cuatro ataques, habrás derrotado a **Voldemort**... por el momento. Siéntete orgulloso de haber sobrevivido a esta gran aventura y disfruta del resto de curso en Hogwarts. ¡Esto no ha terminado!

Día sin fin: Hogwarts

1 - LUNA LOVEGOOD
Objetos desaparecidos

» Los de Slytherin han escondido varios objetos personales de **Luna**. Debes recorrer el castillo y encontrar objetos en estos lugares:

1 - Gran Comedor: sobre la mesa.
2 - Patio Principal: coge una escoba y barre las hojas a la derecha para descubrir el objeto.
3 - Patio de la Torre del Reloj: enfrente de la fuente, en el centro.
4 - Biblioteca: encima de la mesa.
5 - Viaducto: en la entrada.
Habla de nuevo con **Luna** una vez tengas todos los objetos.

2 - PROFESOR FLITWICK
Mini tarea

» **Flitwick** también espera que termines el trabajo sobre Contraencantamientos. A **Hermione** solo le queda un hechizo para completarlo y dado que **Harry** y **Ron** viven de copiar sus deberes...
» Ve al Comedor y habla con la estudiante pelirroja, quien lee justo el libro que necesitas.
» Antes de salir, puedes retar al campeón de ajedrez de Hufflepuff.
» Ahora regresa con el Profesor **Flitwick**, en el segundo piso, y podrás entrar en el aula de Encantamientos.

3 - PROFESORA MCGONAGALL
Mini tarea

» La señora **McGonagall** te informa sobre unos alumnos de Primero, algo traviesos, que se han escondido en la Torre de Adivinación.
» Ve al Vestíbulo y sube las escaleras hasta el séptimo piso, y una vez allí, dirígete a la escalinata que lleva a Adivinación.
» Justo al comienzo están los estudiantes de Primero, que no dudan en obedecer tras las amenazas de **Ron**.
» Ahora, vuelve con la Profesora **McGonagall**, quien te dará acceso al aula de Transformaciones.

4 - PROFESORA SPROUT
Mini tarea

» **Sprout** te recuerda los deberes sobre arbustos autofertilizantes, un trabajo imposible de hacer sin el libro preciso. Busca a **Neville** en el Mapa.
» **Neville** te comenta que tiene un libro estupendo sobre arbustos, junto a su cama. De modo que dirígete a los dormitorios de Gryffindor y coge el libro que buscas.
» **Hermione** redacta el trabajo, que has de llevar a la Profesora **Sprout**.

5 - PROFESOR SNAPE
Mini tarea

» Baja hasta el vestíbulo de la segunda planta. Tras examinar la zona (limpia el agua con la fregona, o repara las estanterías), baja por las escaleras de la izquierda.
» **Snape** exige una redacción sobre las propiedades del ópalo, una información que se encuentra en la Biblioteca, en el tomo "Filtros y Pociones Mágicas", en la Biblioteca. Una vez en la Biblioteca puedes retar a la campeona de ajedrez de Ravenclaw.
» El libro está en la Sección de Libros Prohibidos, es un tomo solitario en una estantería de la izquierda.
» Tras recopilar los datos, vuelve con **Snape** para darle la redacción.

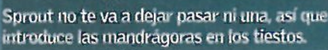


Luna ha perdido sus cosas, pero encontrarlas en el castillo es muy fácil.



Los alumnos de Primero se esconden junto a la escalera que hay en el tercer piso.





Sprout no te va a dejar pasar ni una, así que introduce las mandrágoras en los tiestos.



Si hablas con el jugador de quidditch del cuadro, te pedirá la snitch del retrato del anciano.

PS2

6 - HERBOLOGÍA

Timo (I)

La prueba de la Profesora **Sprout** consiste en plantar mandrágoras en los tiestos correspondientes.

Hay ocho raíces distintas, que han de ser introducidas en los tiestos nuevos. Usa **Wingardium Leviosa** y procura no dejar caer ninguna raíz.

7 - ENCANTAMIENTOS

Timo (II)

La prueba para el **TIMO** de **Flitwick** consiste en realizar una serie de hechizos siguiendo las indicaciones del profesor. Apunta a los diversos objetos y usa **Accio**, **Wingardium Leviosa**, **Depulso** e **Incendio**.

8 - POCIONES

Timo (III)

Snape quiere que introduzcas una serie de pociones en el caldero.

Hay cinco sustancias distintas, así que debes buscar la botella correspondiente al color del caldero en cada momento. Hazlo deprisa o **Snape** te cateará.

9 - SALA COMÚN

La snitch perdida

Seguro que cuando estás en la Sala Común de Gryffindor has escuchado a alguien llamando tu atención.

Se trata del jugador de quidditch del cuadro, a la izquierda de la entrada. Mueve una mesa debajo de él con **Wingardium Leviosa**, sube a ella y escucha sus palabras.

Al jugador se le ha perdido la snitch, que ha ido a parar a otro cuadro. En concreto, al cuadro del anciano, detrás de vosotros.

Habla con el viejo mago para que se despierte y la snitch revoloteará por la habitación. Puedes intentar cogerla, si eres rápido, claro.

Hay varias cosas que hacer en la Sala Común. Puedes activar los muebles y descubrir Puntos de Magia, además de hablar con el resto de los retratos, colocar los libros o infiltrarte con la Capa de Invisibilidad.

10 - RETRATO SALA COMÚN

Santo y seña (I)

La contraseña que **Ron** no recuerda para que la Señora Gorda les deje pasar es Nimbulus Mimbeltonia. ¡Todos los de Gryffindor la saben!

11 - RETRATO SEGUNDO PISO

Santo y seña (II)

Este atajo a la Biblioteca solo se puede abrir si hablas con un estudiante de Ravenclaw.

Debes averiguar cuándo falleció Rowena Ravenclaw. Cuando tengas esa información, dásela al retrato y conseguirás el código de su pasadizo: "éxito académico".

12 - RETRATO BIBLIOTECA

Santo y seña (III)

El divertido retrato de la Biblioteca te pide un periódico a cambio de dejarte pasar.

Para obtener una copia de *El Profeta*, ve al Gran Comedor y mueve el atril con **Accio**.

Una bandada de lechuzas bajará desde el techo, por lo que dejará caer el periódico.

Llévaselo al retrato y toma nota de la contraseña: "que no haya noticias son buenas noticias".

No olvides que en la Biblioteca hay varios Puntos de Magia ocultos. Por ejemplo, puedes revisar la chimenea o las mesas de estudio.

13 - RETRATO DEL PATIO DE TRANSFORMACIONES

Santo y seña (IV)

Giffard Abbott sabe que su santo y seña es "huevo de dragón", pero para averiguarlo has de buscar a un estudiante de Hufflepuff.

14 - RETRATO DEL RELOJ

Santo y seña (V)

La mujer del retrato está obsesionada con la comida y así lo demuestra su contraseña, "chuletas con salsa".

Para conseguir esta clave, habla con Giffard en su retrato y que le pase algo de comida a esta señora.

15 - RETRATO DEL COBERTIZO

Santo y seña (VI)

Al guardián de este cuadro le gustan los acertijos y las rimas. Lo primero que te pide es que busques al hombre con tres caras, un retrato que cuelga en tres lugares distintos del castillo.

Ve al séptimo piso y busca el retrato de un hombre de negro, quien a su vez

Consejo: Los TIMOS son como la Selectividad de Hogwarts. Son pruebas especiales que ponen a prueba tus reflejos con los hechizos. Consigue la máxima nota.



Si Giffard le da comida a la mujer del retrato, sabrás la contraseña: "chuletas con salsa".



Hallar el retrato del viaducto es uno de los cinco retos que te propone el retrato del cobertizo.



En cuanto consigas tapar el lienzo del ojo, el retrato accederá a dejarte pasar.



El hombre de negro te pide una contraseña que solo puede dar un fantasma.

te envía a hablar con Basil Fronsac, el retrato que da acceso a la Biblioteca.

» Ahora tienes que buscar el cuadro de una pastora, en el segundo piso. Pon rumbo a Herbología y, una vez en las escaleras, detente en el segundo piso. Habla con la pastora del cuadro.

» A continuación busca el retrato en la entrada del Viaducto, justo al final de la escalera a la derecha.

» Es hora de volver al retrato de la escalera, el del cazador Abbott, quien te confirma la contraseña: "este santo y seña es absurdo".

» Toma nota mental del emplazamiento de cada uno de estos retratos, para regresar luego y obtener sus santo y seña correspondientes.

16 - RETRATO DE HERBOLOGIA

Santo y seña (VII)

» El nervioso personaje de este retrato no logra tranquilizarse. La culpa la tiene el retrato de un ojo que hay justo enfrente.

» Usa Reparo sobre las armaduras para que un blasón tape el cuadro. De ese modo, tendrás accesso ilimitado a estre pasadizo.

17- RETRATO DEL VIADUCTO

Santo y seña (VIII)

» La entrada al Viaducto esta vigilada desde el vestíbulo por un personaje tartamudo.

» Está dispuesto a decirte el santo y seña si te deshaces de los curiosos, algo tan fácil como apuntarles con la varita: saldrán a toda pastilla.

» Cuando todo esté despejado, el amigo te revela la contraseña: "Volo futurus unus".

18 - RETRATO TERCER PISO

Santo y seña (IX)

» Este hombre de negro, que recuerda a Quevedo, no ha escuchado el santo y seña en más de cincuenta años. Mucho tiempo, ¿verdad?

» Para averiguarlo se lo puedes preguntar a un fantasma, por ejemplo a **Myrtle**, quien te dirá que la contraseña es "no me olvides" si hablas con ella en su cuarto de baño del séptimo piso.

19 - RETRATO CUARTO PISO

Santo y seña (X)

» El retrato de las tres caras te pide que encuentres una nueva versión del cuadro.

» Para averiguarlo sube y quema con **Incendio** las telarañas que cubren el retrato del cuarto piso. El santo y seña es "tres cabezas son mejor que una".

20 - RETRATO SÉPTIMO PISO

Santo y seña (XI)

» El guardián del séptimo piso, que oculta el pasadizo que busca **Hannah Abbott**, responde a la contraseña de "vil villano".

21 - RETRATO MAZMORRA

Santo y seña (XII)

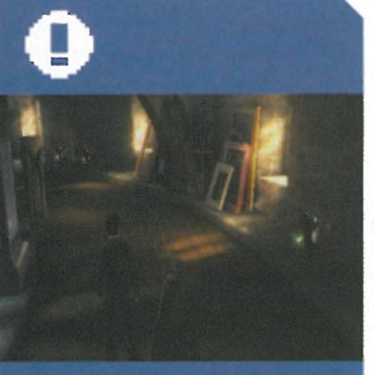
» La mujer que vigila el pasadizo de los Slytherin no está dispuesta a dar la contraseña e incluso sugiere que se la pidas a alguno de tus enemigos. Qué simpática...

» Para averiguarlo, lo mejor que puedes hacer es ponerte la Capa de Invisibilidad y esperar a que pasen dos estudiantes de Slytherin por el pasillo, quienes usan el pasadizo para llegar a tiempo a Pociones.

» Para averiguarlo, el santo y seña es "Slytherin es superior", así que ya se lo puedes restregar a la dama del cuadro, quien os debe dejar pasar a partir de ese momento.

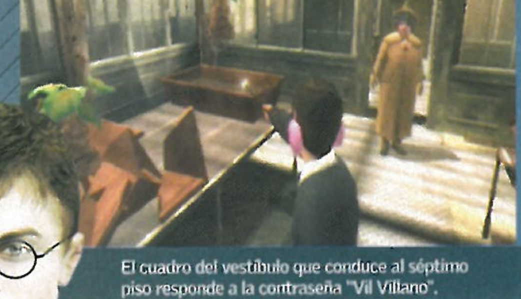
EL MAPA DEL MERODEADOR

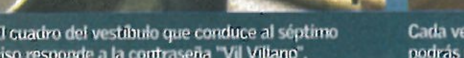
» Sin este objeto estarías perdido. Este mapa te indica las misiones y los lugares, pero lo mejor es que, si señalas un destino, al cerrar el Mapa podrás seguir unas huellas que te conducen directamente hasta ese punto, incluso a través de los pasadizos secretos que hayas desbloqueado.

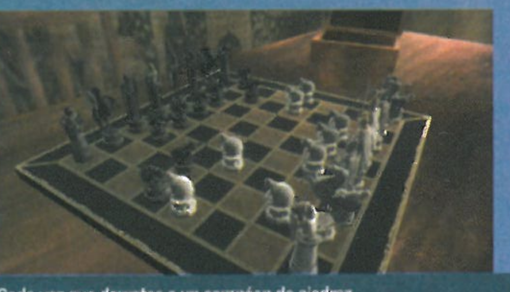


SALA DE RECOMPENSAS

» Cada vez que obtengas un trofeo, Myrtle te pide que vayas a la Sala de Recompensas, en el séptimo piso, donde te esperan vídeos y premios.




El cuadro del vestíbulo que conduce al séptimo piso responde a la contraseña "Vil Villano".


Cada vez que derrotes a un campeón de ajedrez, podrás retar al siguiente experto de Hogwarts.

PS2

LISTA DE RECOMPENSAS

1 - USAR TODOS LOS HECHIZOS DEFENSIVOS

» Utiliza los conjuros **Protego**, **Expeliarmus** y todos aquellos hechizos que no sean de ataque durante los duelos del juego.

2 - CUMPLIR LAS TAREAS

» Cumple todos los trabajos de los profesores y entrega las redacciones.

3 - ENCUENTRA A TODOS LOS PERSONAJES

» Debes interactuar con todos los protagonistas de la aventura.

4 - DESCUBRE TODOS LOS SANTO Y SEÑA

» Tienes que averiguar las doce contraseñas de los cuadros.

5 - MATRÍCULA EN TIMO

» Hay que conseguir la máxima clasificación en las pruebas **TIMO** que proponen **Flitwick**, **Sprout** y **Snape**. Lograrás la Copa de Estudiante.



Consejo: Si no consigues el 100% en una habitación, activa la vista especial y busca objetos que brillen para poder realizar sobre ellos hechizos como Accio, Depulso o Wingardium Leviosa.

6 - DESCUBRE TODOS LOS SÍMBOLOS

» El objetivo es activar todos los símbolos repartidos por Hogwarts activándolos con **Accio**.

7 - DESCUBRE TODAS LAS CRIATURAS VOLADORAS

» Para conseguir la Copa de Ornitología, busca aves inusuales.

8 - HUELLAS DE CRIATURAS

» Busca rastros en el bosque.

9 - DESCUBRE TODAS LAS ESTATUAS

» Retira el tapiz que cubre las estatuas repartidas por los pasillos.

10 - DESCUBRE TODOS LOS FANTASMAS

» Resuelve los cuatro puzzles de retratos y tendrás la Copa Doméstica.

11 - HALLA LOS PAQUETES

» Consigue los regalos y artículos de broma de los gemelos **Weasley**.

12 - COPA DE AJEDREZ

» Gana a los cuatro campeones.

13 - COPA GOBSTONE

» Derrota a los cuatro expertos.

14 - COPA NAIPES EXPLOSIVOS

» Vence en este juego de cartas.

15 - COPA HOGWARTS

» Descubre el 100% de los secretos.



Se vende conjunta e inseparablemente
con PLAYSTATION Revista Oficial - España, nº 79
Prohibida su venta por separado.



PlayStation®
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA